TU REVISTA DE MANGA

NEKO

47

390 PTAS.
2,3 EUROS
$3,90

KARE-KANO:
LO NUEVO DE GAINAX

ZAPPING:
NUEVOS ANIMES EN ESPAÑA Y JAPON

CAMALEON EDICIONES

NOTICIAS - TANKOUBON - MULTIMEDIA - MOSHI MOSHI - LA LISTA DE LA COMPRA

LA REVISTA QUE ESTABAS ESPERANDO

¡Corre a por ella antes de que se agote!

1 NOVIEMBRE 1998
PVP: 450 ptas.

LA REVISTA OFICIAL

DRAGON BALL GT

¡DESVELAMOS TODOS LOS SECRETOS DE LA SERIE!

MERCHANDISING:
COLECCIONES DE CARTAS

AKIRA TORIYAMA:
SUS COMIENZOS EN EL MANGA

ENCICLOPEDIA GT:
ANALIZAMOS LOS EPISODIOS

Nº1
YA A LA VENTA

Cada mes en tu kiosco.

Y ADEMÁS:
HUMOR
CURIOSIDADES
CONCURSOS...

NORMA Editorial

¡SUPER-REGALO!
MAXI-POSTER GT
¡UN PÓSTER GIGANTE DE GT!

EDITORIAL

Neko 47 (noviembre 1998) es una publicación mensual de Camaleón Ediciones. Para cualquier consulta, dirigirse a C/ del vent nº41, Bajos, 08031 de Barcelona, o bien enviar un e-mail a pachun@geocities.com El © correspondiente a la ilustración de portada es: *Marmalade Boy*, 1994©Wataru Yoshizumi, Shueisha, Toei. Coordinación, redacción, diseño y montaje: Estudio Phoenix. Colaboran en este número: Brahma, Ainoa Amperio, Carla Brossa, Laia Codina, Annabel Espada, Eulàlia Dolz, Javier Escajedo, Julio Ángel Escajedo, gonzo, Esther Lecina, Guillermo March, Ismael Ferrer, Ismael Herrero, Kaze No Kami, Keiichi, Lola Palacios, Ana Mª Meca, Minami, Lázaro Muñoz, Noriko Oba, Núria Peris, David Ramírez, Eduard Pérez, Anabelle Petit, Enrique Pilón, Jaime Rodríguez, Alex Samaranch, Victor Valera y Armando Vila. Fotolitos: Dados 2, Pasanau y Zum Color. Impresión: Tandemgraf. Depósito legal: B-45.275-95. Pedidos de números atrasados, para particulares, a El Boletín-Carlos González Fernández-Cerdeña 2, 3º 4ª-08080 Barcelona.

Copyrights:
Marmalade Boy, 1994©Wataru Yoshizumi, Shueisha, Toei // *Slayers*, 1995©Rui Araizumi, Kadokawa Shoten, Terebi Tokyo, SOFTX// *Noritaka*, 1994©Takashi Hamori, Kodansha// *Fushigi no umi no Nadia*, 1998©Gainax//*Maho no takkyubin*, 1989©Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Yamato Unmei, NTV// *Kaze no tani no Nausicäa*, 1984©Top Crush, Tokuma Shoten// *Kimagure Orange Road*, 1987©NTV, Tojo, Pierrot// 1998©Nuria Peris// Cronicas de Mesene 2, 1998©Roke Gonzalez, Mateo Guerrero, Aure Giménez// Meitantei Conan, 1998©Gosho Aoyama, Shogakukan// *Candy Candy*, 1998©Yumiko Igarashi, Kyoko Mlzuki, Shueisha// *Seikai no monsho*, 1998©Sunrise// *Touch*, 1989©Mitsuru Adachi, Shogakukan// *Muchikko monogatari*, 1998©Rin Inumaru, NHK, NEP21// *Serial experiments Lain*, 1998©Triangle Staff, Pioneer LDC// *Yoiko*, 1998©Ishigawa, Shogakukan, TBS, Pierrot// *Glass no kamen*, 1998©Suzue Miuchi, Glass no kamen Project// *Lets nup nup* , 1998©Akira Sanmori, Kodansha, TBS, Studio Pierrot// *Shin seiki Evangelion*, 1998©Gainax, Bandai, Project Eva, Terebi Tokyo// *Tamamayu monogatari*, 1998©Genki// *Cyber Formula*, 1998©Sunrise// *Macross VF-X2*, 1998©Big West, Bandai Visual// *Tenku no shiro no Laputa*, 1986©Studio Ghibli, Tokuma Shoten// *Slayers*, 1995©TX, Softx, Ejiferm// *Saber Marionettes* 1997©Satoru Akahori, Hiroshi Nugishi, Tsukasa Kotobuki, Kadokawa Shoten, Visual, Terebi Tokyo// *Ai shojo Polyanna no monogatari*, 1998©Nippon// *Captain Tsubasa*, 1998©Yoichi Takahashi, Shueisha, Toei Doga// *Robin Hood no daiboken*, 1998©Tatsunoko// *Marmalade Boy*, 1998©Wataru Yoshizumi, Shueisha// *Slayers*, 1998©Rui Araizumi, Shoko YoshinakaKadokawa Shoten// *Versailles no bara*, 1998©Riyoko Ikeda, TMS// *Tekken 3*, 1998©Namco// Majutsu shi Orphan, 1998© Sadanobu Akita, Yuya Kusakawa, Kadokawa Shoten, TBS.// Bubblegum crisis-Tokyo 2040, 1998© JVC/AIC.// Eatman'98, 1998© Akihito Yoshitomi/Media Works Inc./Project Eat-Man.// Kaiketsu jyouki tanteidan, 1998©Studio Tron, Shueisha, Narutaki tantei jimusho, TV Tokyo// Gasaraki, 1998© Sunrise/Osaka TV.// © Fujihiko Hosono/Shogakukan Inc./ Fuji TV
// MAmotte shugo tsukiten, 1998© Minete Sakurano, Enix, Asashi TV, Dentsu, Toei Doga// Devilman Lady, 1998© Go Nagai/ Dyn amic Planning// Generator Gaul, 1998© Tatsunoko Prod./Nihon Victor.// Superdoll Rikachan© 1998 Takara, Aeon, Genko, Tokio TV// Saber marionettes JtoX, 1998© Satoru Akahori, Hiroshi Nugishi, Tsukasa Kotobuki, Kadokawa Shoten, Bandai Visual, Sotsu Agency, TV Tokyo.// Kareshi kanojo no jijo, 1998© Masami Tsuda, Hakusenhsa// Kareshi kanojo no jijo, 1998© Masami Tsuda, Hakusenhsa// OZN, 1998©Shiro Ohno, Media Works// Gym, 1998©Javier Sánchez, Berserker// Sosei nikki, 1998© Fujio F. Fujiko, Chuokoronsha// Cat´s eyes, 1998© Tsukasa Hojo, Shueisha, Tonkam//Sous un rayon de soleil, 1998© Tsukasa Hojo, Shueisha, Tonkam// Le temps des cirerers, 1998© Tsukasa Hojo, Shueisha, Tonkam// Le cadeau de l'ange, 1998© Tsukasa Hojo, Shueisha, Tonkam// Mélody de Jenny, 1998© Tsukasa Hojo, Shueisha, Tonkam// *Dragon Ball Z*, 1998©Bird Studio, Toei Doga// *Doraemon*, 1998©Fujiao F. Fujiko, Shinein, TV House// Tonari no Totoro, 1988©Tokuma Shoten, Ghibli// Maho no Takkyubin, 1988©Tokuma Shoten, Yamato unmei, NTV, Studio Ghibli//

Este es el número 47. Un buen número, ¿verdad? Y es el último de esta etapa.

Neko empezó como *Tsuzu*, luego siguió como *Tsuzuki* y durante 47 números hemos sido la revista de información sobre manga y anime por excelencia. Pero las cosas ya no son como antes, el fan ha evolucionado y ya llevábamos un tiempo preguntándonos si esta revista era lo que tú, lector, estás buscando. Y hemos llegado a la conclusión de que no.

Así que la solución era obvia: había que cortar por lo sano y empezar de cero. Vamos a tomarnos un tiempo para replantearnos las cosas y poder volver con energías renovadas y ofreceros lo que realmente buscáis en una revista de información sobre manga y anime. Para ello hemos reservado la última página para explicaros mejor en qué consistirán esos cambios, pero no podemos irnos sin darte las gracias a tí, lector, por apoyarnos y darnos ánimo durante estos cinco años. En nombre de todo el equipo de *Neko*, muchas gracias.

La Redacción

Superdoll Rikachan© 1998 Takara, Aeon, Genko, Tokio TV

IV SALON DEL MANGA
por Annabel Espada 9

SALON DE MADRID
por Kaze no Kami 13

¿NADA BUENO BAJO EL SOL?
por Eulália Dolz 17

TEKKEN 3
por Vander Fujisaki 23

HOT SEASON
por Ainoa Amperio 25

GAINAX SIN MECHAS
por Ainoa Amperio 29

MARMALADE BOY YEARBOOK
por la redacción 39

+ OZN, Gym, Noritaka, Sosei Nikki, Cat's eyes.

NOTICIAS 5

TANKOUBON ... 45

TOT D-JOX

IMPORTACION DE NOVEDADES

REPUBLICA ARGENTINA, 47
08304 MATARO (BARCELONA)
APDO. DE CORREOS Nº 154 08300 MATARO (BARCELONA)

MVL : 907 23 70 40 TLF : 93 790 70 41 FAX : 93 796 17 87

MANGAS, FIGURAS, VIDEOS PAL INEDITOS, CASSETTES, POSTERS, LLAVEROS, VIDEOJUEGOS, TAPICES, CARDS, PUZZLES, MAQUETAS, SUPER DEFORMEDS, CALENDARIOS, BARAJAS, RELOJES, PELUCHES, LIBROS DE ILUSTRACIONES, ALBUMS, PEGATINAS, MATERIAL ESCOLAR, CAMISETAS Y MUCHO MAS ! ! !

✷ FINAL FANTASY ✷ DORAEMON ✷ TEKKEN ✷ YU YU HAKUSHO ✷ GUNDAM ✷

VENTA POR CORREO MUNDIAL

SOMOS LIDERES

SOLICITA AHORA NUESTRO CATALOGO GRATUITO POR CARTA, TELEFONO O FAX.

NOTICIAS nacionales

PAPEL

Los chicos de **Berserker**, (Mangazone y Fan Magazine), siguen apostando por el manga español, en concreto por **Javier Bolado**, el autor de *Myths Wars*. Su nuevo proyecto lleva por título **Neon Apocalipsis Evangelion**, y promete contarnos toda la verdad sobre los hechos ocurridos en el 2014 y el verdadero origen de los ángeles... Y siguiendo con lo del manga español, tenemos un nuevo manga, **Gym**, dibujado por **Javier Sánchez,** el autor de **Sueños**. Si os ha picado el gusanillo y queréis saber más, pasaros por nuestros avances.

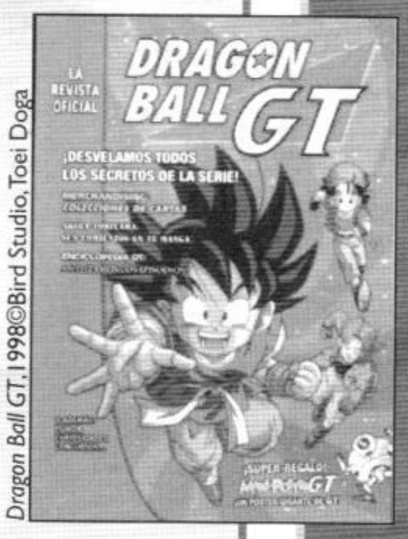
1998©Nuria Peris

Núria Peris ha publicado una historia de diez páginas en el número de noviembre de la revista **Penthouse Comix**. Ya que últimamente Núria no se prodiga mucho, es una buena oportunidad para seguir su trayectoria. Reconoceréis el número porque la **portada** también es obra de Núria, así que no hay pérdida...

Probablemente recordaréis que en el Neko anterior hicimos un **epílogo** de **Patlabor** porque se decía que la serie no iba a continuar. Pues mira, resulta que la serie va a continuar seis números más. Misterios de la vida, porque por lo visto las ventas no fueron todo lo buenas que deberían... Por cierto, ¿no queréis que hagamos un epílogo de algo más? Así quizás continúen alguna serie que os interese ....

Meitantei Conan, 1998©Gosho Aoyama, Shogakukan

Pero no nos pidáis que siga **Detective Conan**, porque eso ya ha salido de los corazoncitos de la gente de Planeta y cuando se acabe esta serie tendremos seis tomos más con las aventuras de nuestro detective infantil. Suponemos que ha tenido una buena acogida, pero el caso es que, al menos, podremos seguir las aventuras de Shinichi hasta el **tomo 12**...



Dragon Ball GT, 1998©Bird Studio, Toei Doga

Ya tenemos en la calle la revista oficial de Dragon Ball GT. Si eres fan de Goku y compañía es un instrumento genial, ya que te informan de la vida y milagros del amigo Tori, sus mangas y versiones animadas, secciones de videojuegos, merchandising y noticias. Además, es todo a color y con una maquetación atractiva, un producto bueno, bonito y barato, ¿qué más queréis?

Crónicas de Mesene va tiene asegurada una segunda parte, que probablemente aparezca para el próximo Salón del Cómic. Serán siete números, y para los que no quedateis muy convencidos con la primera parte, hay que decir que el dibujo de Mateo Guerrero ha mejorado mucho, y el guión, con más números y de mano de un enfermo del rol y la fantasía heroica, promete bastante...

Cronicas de Mesene 2, 1998©Roke Gonzalez, Mateo Guerrero, Aure Giménez

TV

Tras un año de sequía casi absoluta parece que las cadenas de televisión se han dado cuenta de que el anime es un producto bueno, bonito y barato para llenar ciertas franjas de la programación y que encima gusta, así que se han puesto manos a la obra y los otakus españoles cada vez estamos mejor. No sólo tenemos *La familia crece* y *Reena y Gaudy* diariamente, sino que en el canal 33 catalán ha comenzado la emisión de uno de los shojos más clásicos: **Lady Oscar,** o lo que es lo mismo, **Versalles no bara**. Como curiosidad, decir que los diseños corrieron a cargo del ilustre invitado del pasado Salón del Manga, el señor **Araki**. Quién sabe si habrá influido en algo...

TRASTERO

Para que os vayáis preparando, os informamos que este año vuelve a organizarse una **fiesta de fin de año** otaku en Barcelona. Será, obviamente, el 31 de diciembre -bueno, el día 1 de enero. Por *2.000 pesetillas* de nada tendréis tres consumiciones, picoteo y un número para el sorteo de los lotes cedidos por empresas del sector. El lugar escogido es BB+, situado en la calle Rosellón ,164 (esquina Aribau), un local de dos plantas donde habrá dos ambientes, el del karaoke donde podéis desgañitaros cantando canciones de anime, o si no os va ese rollo, podéis ir a la planta del bailoteo. Si estáis interesados, podéis poneros en contacto con Alex en el teléfono 93-319 20 28 o mandando un e-mail kamui1999@yahoo.com.

VIDEO

Manga Films va mejorando su imagen ante los aficionados. No sólo ha reeditado **Totoro**, un anime imprescindible, sino que nos sorprende con nuevas OVAs de **Kimagure Orange Road (Johnny y sus amigos,** para entendernos). En esta cinta tenemos *Amor bajo cero*, aquella OVA en la que Madoka y Kyosuke quedan atrapados en una cueva a merced de un espíritu vengativo, y *Aventura en Hawaii*, en la que Hikaru es confundida con la hija de un millonario y secuestrada. Ya han sido emitidas por televisión, pero en vista de que pasará tiempo antes de volvamos a ver la serie (si es que la vuelven a emitir algún día) será mejor que os hagáis con ella....

Kimagure Orange Road , 1987© NTV, Toho, Pierrot

FE DE ERRATAS

El número anterior cometimos un lapsus en la sinoticias, ya que la versión francesa del manga de **Roruni Kenshin** no es de Tonkam, sino de **Glénat**. *Gomen!!*

NOTICIAS internacionales

La dibujante de **Candy Candy** y **Georgie**, **Yumiko Igarashi**, sigue trabajando. Ahora mismo se ocupa del manga de **Akage no Anne** (*Ana de las tejas verdes*), pero aún así lo más nuevo que ha sacado al mercado es un CD-Rom para Windows 95/98 con casi **100 ilustraciones** características de la autora, algunos ítems de escritorio, y salvapantallas para que los fans de la autora puedan personalizar su escritorio al gusto. Como veis, hay un poco de todo; edita **Pony Canyon**, y podéis haceros con él por **8.800 yenes**.

Candy Candy, 1998©Yumiko Igarashi, Kyoko Mizuki, Shueisha

El canal **Wow Wow**, un canal satélite que emite anime, se está afirmando como la mejor opción para los otakus japoneses. En su programación encontramos series como **Brain Powerd** o **Cowboy Bebop**, y los lanzamientos previstos para el año que viene tampoco son moco de pavo. Tenemos **Seikai no monsho** (El escudo del espacio), un anime basado en una popular novela de ciencia ficción de **Hiroyuki Morioka** que narra el enfrentamiento entre dos tribus. Estos preciosos diseños son de **Keisuke Watanabe**, y estará dirigida por Yasunori Nagaoka.

Seikai no monsho, 1998©Sunrise

Touch, 1989©Mitsuru Adachi, Shogakukan

Hay noticias que hacen que te des de cabezazos contra la pared por no vivir en Japón, y el saber que dentro de poco va a emitirse un especial de televisión de **Touch** (*Bateadores*), es una de ellas. Los diseños corren a cargo de **Katsuyoshi Kanemura,** aunque por lo que podéis ver se podría jurar que son del mismo **Adachi**. La historia se retomará **tres años después** de donde se dejó, después de que Tatsuya ganara el campeonato en Koshien; él se ha convertido en una estrella del béisbol, mientras Minami sigue practicando gimnasia rítmica. No sabemos nada más, sólo que se emitirá dentro de un nuevo programa titulado **Kinyo rodoshow.**

Y más anime en ciernes. Lo que está a punto de aparecer es **Muchikko monogatari**, una serie de televisión **infantil** protagonizada por una mariquita llamada Hanako que , cual Marco, sale de viaje en busca de su mamá. El caso es que a las primeras de cambio se encuentra con un compañero de viaje y deciden recorrer el mundo juntos. En contra a lo que algunos podáis pensar, esto tiene un manga que se publica con gran éxito en la revista **Koro koro comics**. Vivir para ver.

Muchikko monogatari, 1998©Rin Inumaru, NHK, NEP21

La edición de **Boudhha** de **Tonkam Francia** ha sido preseleccionada para el Premio a la Mejor Obra Extranjera del Salón de **Angoulem**, uno de los más prestigiosos de Europa. Es otra muestra no sólo de que es un manga genial, sino de al menos en el país vecino el manga es un poquito más respetado.... Ahora sólo nos queda esperar a que gane...

La animación en Japón ha sufrido un **cambio de concepto** bastante radical. En las franjas de más audiencia seguimos encontrando los animes estrella para todos los públicos, los que arrasan, como *Detective Conan* o *Saber Marionettes*, pero la franja de las madrugadas se ha convertido en un inesperado filón de series de anime más experimentales. Éste es el caso de **Lain**, un producto considerado **radical y peligroso**. Por lo que sabemos de momento no es tan mortífero, sólo han experimentado usando **cells con CG** (computer graphics) e imágenes reales. El resultado es un tanto extraño, pero para más información podéis pasaros por el artículo de anime en Japón.

Serial experiments Lain, 1998©Triangle Staff, Pioneer LDC

Otro manga que ha conseguido una adaptación animada es **Yoiko,** la historia de una chica de 11 años con un cuerpo espléndido. El manga, de **Yugo Ishikawa**, se publica en la revista *Big Comic Spirits*, y su particular temática ha hecho que no tarde mucho en pasar a serie de televisión. La protagonista, Fuka, tiene un cuerpo que ya querrían para sí muchas mujeres, pero precisamente por ser la más popular (y sexy) de su escuela, eso le causa más de un problema de adaptación con sus compañeros... y con su primo de 17 años.

Yoiko, 1998©Ishigawa, Shogakukan, TBS, Pierrot

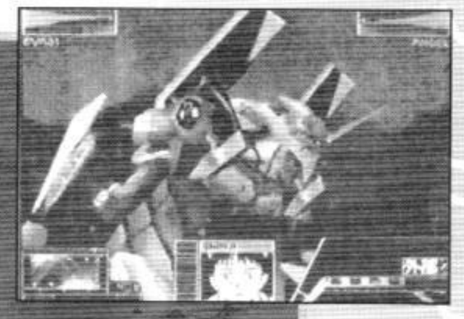
Glass no kamen, 1998©Suzue Miuchi, Glass no kamen Project

Ahora que al menos un canal autonómico se ha decidido a adquirir los derechos de **La rosa de Versalles** resulta que en Japón aparecerá una OVA adaptando uno de los primeros mangas shojos, uno de los más famosos: **Glass no kamen**, todo un **clásico** de género. El primer capítulo de la OVA adaptará los **tres primeros episodios** del manga, donde veremos cómo una alumna se enamora de su profesor, toda una revolución en su época. A la venta el **22 de diciembre**.

Lets nup nup', 1998©Akira Sanmori, Kodansha, TBS, Studio Pierrot

Y más animes de media noche, en concreto este tan cachondo titulado **Let's nup nup** (a saber qué es nup nup), que forma parte del grupo de los animes breves, por decirlo así. Está basado en las tiras cómicas de lo más surrealistas que se publican en la revista **Shonen Magazine**. La protagonista es la profesora de sanidad de la escuela del pueblo, cuyo hobby es encontrar **chicos guapos**...

El desembarco de **Pikachu** en Estados Unidos es un hecho. No sólo ya tienen el **manga en la calle**, sino que por si fuera poco en los **Kentucky Fried Chicken** podéis conseguir *merchandising* del simpático monstruito. Pero eso no es todo, agarraos: hay unos cuantos **minis** (los coches, se entiende) promocionales, con imágenes de *Pikachu* que **recorren los USA**, y si tenéis suerte incluso podéis entrar en el sorteo de uno de ellos...



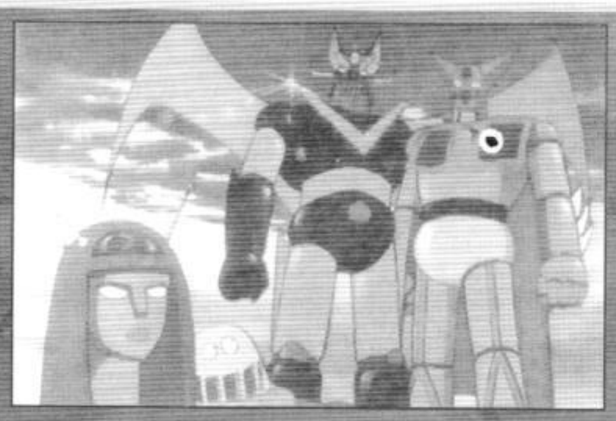
Si **Eva** no muere, es porque **Gainax** no le deja. Acaba de salir **otro videojuego** en el que el jugador tiene la posibilidad de **combatir** contra los apóstoles (o ángeles, como prefiráis llamarlos). Según los comentarios aparecidos hasta ahora los fondos son muy fieles al anime, y la historia no parece estar mal...

Shin seiki Evangelion, 1998©Gainax, Bandai, Project Eva, Terebi Tokyo

El próximo 3 de diciembre saldrá a la venta un videojuego en el que **debuta** como diseñador de personajes uno de los colaboradores habituales del **Studio Ghibli**, *Katsuya Kondo*, que ha trabajado en animes como *Tonari no Totoro*, *Maho no takkyubin*, y *Tenku no shiro no Laputa*. El señor Kondo no sólo se encarga de los **diseños y la dirección del dibujo**, sino que también es el responsable de la **dirección** del **corto de animación**. El videojuego está ambientado en un tiempo en el que no existía equilibrio entre la luz y las sombras, en el momento en el que los seres del bosque se transforman en demonios y atacaba a los humanos.

Tamamayu monogatari, 1998©Genki

Desde hace 14 años en Tokyo se celebra el **Festival de Cine Fantástico Internacional**, en el que los fans de este género pueden disfrutar de las últimas novedades. En esta última edición se ha podido ver **anime de calidad**, más bien apto para nostálgicos pero de lo más interesante. Se han pasado muchas obras de **Go Nagai**, como *Getter Robot*, *Mazinger Z vs. Devilman*, *Great Mazinger vs. Getter Robot*, etc. Además, se estrenó **lo último** de Leiji Matsumoto, **Galaxy Express 999**, que en está ocasión ha sido dirigido por **Rin Taro,** el director de la película de *X*. Como **curiosidad**, también se proyectó un film español, en concreto el **Abre los ojos** de *Alejandro Amenábar*, que por lo visto tuvo muy buena acogida entre el público nipón.



Macross VF-X2, 1998©Big West, Bandai Visual

La saga **Macross** sigue viva a pesar de los años. Su último producto es la segunda parte del videojuego **Macross VF-X2**, que como ya viene siendo habitual, cuenta con los espectaculares diseños de **Haruiko Mikimoto**, que últimamente parece tener tiempo para todo, el buen hombre. La consola escogida es la **Playstation**, la compañía **Bandai Visual** y cómo no, cuenta con gráficos en 3D para que las batallas interestelares sean más creíbles todavía.

Una de las sagas de OVAs más populares en Japón es la de **Cyber Formula**. Es un producto prácticamente desconocido en nuestro país, una historia de corredores de Fórmula 1 ambientada en un futuro cercano, con diseño de **Mutsumi Inomata** y uno de los grandes éxitos de la **Sunrise**. Para que veáis lo bien que va está a punto de salir la **quinta parte,** en la que Hayato, el protagonista, por fin gana un gran premio. La cosa va del esfuerzo personal, la autosuperación, etc. Para rizar el rizo en marzo saldrá el **videojuego** para Playstation por lo que tal vez esta genial serie de OVAs acabe desembarcando en nuestro país.

Cyber Formula, 1998©Sunrise

NOTICIAS estudio GHIBLI

EE.UU

Kiki está **rompiendo** los precios en EE.UU. La *edición doblada* cuesta la irrisoria cantidad de **12,99 dolares**. Con esos precios no es extraño que lleva ya cerca de **900.000 copias vendidas**. La subtitulada la podeis encontrar en el catálogo previews de Noviembre por tan solo **19.99 dolares**. Por cierto, la versión subtitulada está en HIFI Stereo y mantiene los diálogos y banda sonora originales sin ningún tipo de corte ni modificación.

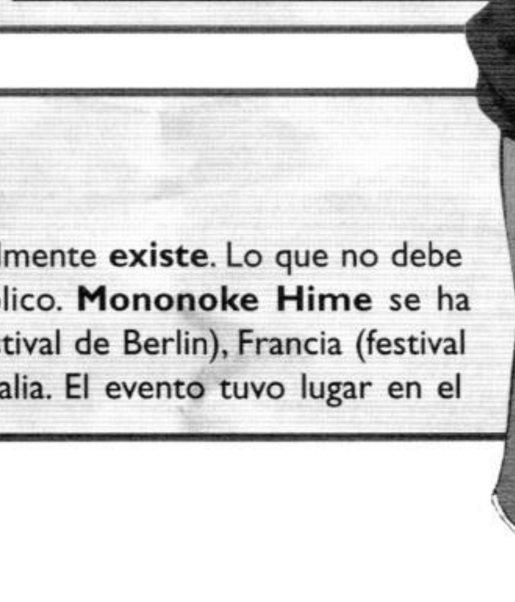
Carl Mazek hasta en la sopa. El artífice del remake de *Southern Cross*, *Macross* y *Mospeada* que dió lugar a **Robotech** no para quieto. Acaba de desvelar que realizó la **versión doblada** al inglés de **Totoro**, **Kiki** y **Porco Rosso** para el canal interno de los aviones de la *JAL* (Japan Airlines).

JAPON

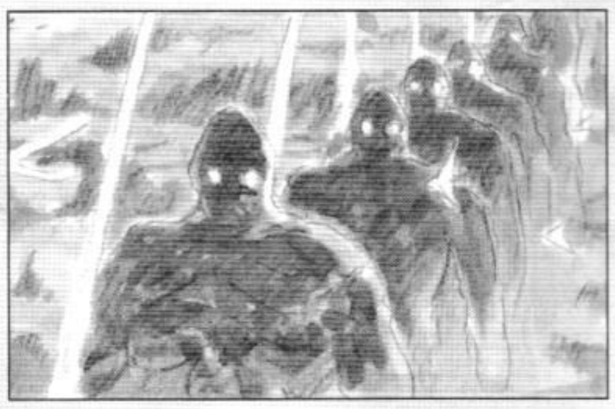
Existe una versión novelizada de **Laputa** anterior a la película. Sigue más o menos la misma historia que planteó Miyazaki en la animación con unas pequeñas variaciones. Se publicó en la revista **Animage** entre *noviembre del 85 y agosto del 86* y el autor fue el propio editor de la revista. Hay que tener en cuenta que Animage es del grupo Tokuma y que se serializaba en sus páginas el manga *Nausicaä*.

Tenku no shiro no Laputa, 1986©Studio Ghibli, Tokuma Shoten

Las similitudes entre **Laputa y Nadia** son muchas. La explicación es muy sencilla. En los años 70 la **Toho** contrató a Miyazaki para que ideara argumentos para nuevas series. Una de las historias se llamó *La vuelta al mundo en 80 días* y contaba la historia de **dos huerfanos** (un niño y una niña) que eran perseguidos por un ejército liderado por una especie de dictador. Viajaban por el mundo corriendo aventuras y eran ayudados por unos "chicos malos" y el misterioso *Capitán Nemo* y su submarino, el Nautilus. La serie nunca se llegó a realizar. Sin embargo Miyazaki realizó **Conan y Laputa** tomando parte del argumento. A mediados de los 80 la NHK y la Toho llegaron a *Gainax* con una propuesta para un nuevo proyecto y les presentaron el guión de Miyazaki. Lo desarrollaron, ampliaron y crearon **Fushigi no Umi no Nadia**.



Pero aún hay más conexiones entre *Ghibli* y *Gainax*, o mejor aún, entre Miyazaki y Anno. Hideaki Anno trabajó en **Nausicaä**. Se encargó de la animación del *dios guerrero*. Su relación con Miyazaki era la de maestro/alumno y en muchos momentos la tensión laboral estuvo a punto de quebrarla. Se rumorea que **Evangelion** podría ser la revelión de Anno contra los estandars de animación que representa Miyazaki.



Hideaki Anno no solo trabajó para Miyazaki. Fue animador en *Hotaru no Haka*, película de takahata.

El 24 de Octubre apareció en la **Model Graphix** una nueva historia del manga **Zassou Notes** que publica **Miyazaki** desde hace más de *10 años*. Aparece aperiódicamente y de forma esporádica ya que lo hace como hobbie. Esta historia tendrá como núcleo central los tanques Tiger alemanes. Recordad que la *Model Graphix* es una revista de modelismo.

Kaze no tani no Nausicaä, 1984©Top Crush, Tokuma Shoten

Ya está a la venta el calendario de **Ghibli 1999**. Como viene siendo habitual se trata de nuevas imágenes de las películas realizadas en lapiz y acuarela.

Fushigi no umi no Nadia, 1990©NHK, NHKEP, Tojo, Korad

EUROPA

¡¡¡Alucinante!!! Europa realmente **existe**. Lo que no debe existir es España. Os explico. **Mononoke Hime** se ha proyectado ya en Alemania (festival de Berlin), Francia (festival de Valenciennes) y ahora en Italia. El evento tuvo lugar en el festival de Animación **I Castelli Animati** el 15 y el 17 de Octubre. A ver cuando podemos verla por aquí.

En Lyon, Francia, se está preparando el festival **Anim Asia**. Tendrá lugar entre los días 19 y 29 de Noviembre y entre otras se proyectarán **Perfect Blue**, **Akira**, **Black Jack**, **Mononoke Hime** y **Mulan**.

ACTUALIDAD

Por MInami

IV SALÓN DEL MANGA

Cualquiera lo diría, pero ya ha finalizado el IV Salón del Manga y parece que no será el último... Los fans han tenido menos problemas que el año pasado a la hora de localizar La Farga y parece que empiezan a aceptarlo como un espacio totalmente válido a la hora de organizar un Salón, y ya no se quejan de que está en L'Hospitalet.

Pero la disminución de stands comerciales no puede menos que hacernos pensar que tal vez ésa sea la idea de los fans pero no de los expositores. Porque, hay que reconocerlo, había menos stands, y de los que había, pocos se habían molestado en traer material interesante. Lo que más se echó en falta fue la "mascota" del Salón, algo que todos y cada uno de los asistentes desean comprar. En el Salò del Còmic fue Pikachu, en el anterior Salón del Manga algo de *Evangelion*... pero en éste, si no te iba *Doraemon*, lo tenías crudo. Las mejores tiendas fueron, como viene siendo habitual, Continuará y Tonkam, que traían una oleada de aire fresco con sus mangas importados y su merchandising. Caso aparte son los stands de las editoriales como PlanetaDeAgostini, Norma o Glénat, que vendían sus productos, pero esos son invariables cada año.

Si bien la zona comercial no pasó de un aprobadillo pelado, las actividades fueron la estrella del Salón. Los talleres que se montaron para la ocasión fueron de lo más concurridos, desde el de fanzines hasta el de animación, y volvimos a tener biblioteca para deleite de los

Este curioso personaje es, ni más ni menos que el famosísimo Lázaro Muñoz, que se reveló como un *showman* de lo más adecuado.

Y esta es la guía, una completa herramienta que durante 48 páginas te permitía aprovechar al máximo las actividades. La portada es de Núria Peris, la creadora del cartel anterior.

ENTREVISTA A SHINGO ARAKI

Shingo Araki es un profesional que lleva muchos años trabajando en la industria del anime. Y claro, no íbamos a dejar escapar la oportunidad de charlar un rato con él...

Neko: ¿Cómo se interesó en el mundo de la animación?

Shingo Araki: Empecé a interesarme cuando entré en el mundo de la animación, cuando empecé a trabajar en Tezuka Productions. Lo más curioso es que antes no me interesaba la animación, yo era mangaka.

N: ¿Publicó algún manga antes de entrar en la productora?

SA: Sí, publiqué un manga de terror, en forma de historias cortas, que duró unos 60 episodios.

N: ¿Cuáles son sus influencias, tanto a nivel gráfico como de animación?

SA: Mi mayor influencia es Osamu Tezuka, en todos los sentidos.

N: ¿Conoció al maestro Tezuka personalmente?

SA: Sí, claro, cuando trabajaba en Tezuka Prod. le llevaba mis dibujos cuando los tenía acabados.

N: ¿Tiene alguna anécdota o recuerdo especial de él?

SA: La verdad es que estaba tan ocupado que casi no tenía tiempo de verlo, pero aún ahora, cada vez que dibujo, me acuerdo de él.

N: Desde que se dedica a la animación, ¿ha vuelto a dibujar manga alguna vez?

SA: He dejado de dibujar manga.

Estos son los dos mangas ganadores; el de la izquierda fue para Jorge Gantes, de la categoría de menos de 14 años, y el otro es de un conocido de esta revista, Guillermo March, el creador del *Snappo Tales*, manga que podéis encontrar en nuestro encarte.

participación del público. La mesa titulada *Soy raro* merece mención especial por su cinta a lo *Otaku no video* made in Spain, pero en general fueron muy entretenidas. Además sirvieron para que el nuevo editor manga de Planeta se descubriera como un monstruo del micro al contestar cuantas preguntas le dirigieron.

Pero el punto neurálgico del Salón se hallaba dividido en dos frentes: la sala de videojuegos-llena hasta los topes a todas horas- y la tarima. Este último espacio tenía múltiples utilidades, desde karaoke a punto de reunión o micro para llamar a los amigos despistados. Pero

Estas son imágenes de la entrega de premios del concurso de videojuegos (no en vano fue uno de los stands más concurridos). Por cierto, a la izquierda tenemos a David Ramírez con sus creaciones.

agotados visitantes. Las colas para las proyecciones fueron kilométricas, con casi hora y media de espera para ver *Mononoke Hime*, el pase más esperado y un programa que, en general, dejó satisfechos a los asistentes. Las mesas redondas fueron menos que otros años, pero se realizó un notable esfuerzo para que no fueran las ya típicas y por buscar temas alternativos y con más

ENTREVISTA A SHINGO ARAKI

N: ¿Y no tiene ganas de volver a dedicarse a ello?

SA: A veces, cuando hago algún diseño para anime sí tengo ganas de volver al manga, aunque sea sólo una vez más. La verdad es que antes de entrar en el anime tenía una idea para un manga, protagonizado por un chico que buscaba una cosa especial. Pero como no se me ocurría el qué, tuve que dejarlo. (risas)

N: Usted ha adaptado muchos mangas shojos, algunos muy famosos, como Versalles no bara, ¿tuvo algún problema o le daba igual?

SA: No, ningún problema, no es un género que me desagrade.

N: Usted ha trabajado en co-producciones europeas como *Ulises 31* o *Inspector Gadget*, ¿es muy diferente trabajar en un anime completamente japonés a hacerlo en co-producción con otros países?

SA: En *Ulisses 31*, por ejemplo, el diseño y el story-board venían desde Francia, y era muy estricto. Había muchas reglas preestablecidas, como que un adulto enfadado no podía apuntar con el dedo a un niño. Tenía que evitarlo.

N: Por lo tanto ustedes no podían modificar nada del guión ni del desarrollo, ¿no?

SA: Era inevitable, tenía que respetar los diseños y la idea original del autor. La verdad es que eso no me importa en absoluto, porque de ese modo pude dibujar muchas cosas que en el anime japonés nunca aparecen. A pesar de estar todo tan controlado disfruté mucho durante esas producciones.

N: Hablando de co-producciones, usted también trabajo en *Meitantei Holmes* (*Sherlock Holmes*), en la que también trabajó Hayao Miyazaki. ¿Le conoció personalmente?

SA: Lo cierto es que hemos coincidido en muy pocas ocasiones.

N: ¿Qué piensa del uso de los cgi (computer graphics) en la animación?

SA: Ahora es un recurso que se ha puesto muy de moda, pero sólo con eso es imposible expresarse completamente. Como animador, y sobre todo como dibujante y hombre, el ir dibujando mejora la técnica. Pero si sólo se confía en el ordenador, no hay mejoría.

N: ¿No teme que la animación tradicional acabe desapareciendo en favor de la hecha por ordenador?

SA: No voy a negar que espero que desarrollen este tipo de animación, pero en mi estudio preferimos seguir nuestro método y mantener nuestro estilo. A veces, después de dibujar, realizamos el acabado final con el ordenador.

N: ¿Le interesa la animación occidental?

SA: No demasiado... (risas) La verdad es que el más conocido es el estadounidense, ¿no? El anime americano y el japonés son bastante diferentes, porque nosotros nos centramos especialmente en productos más cortos, de 20 a 30 minutos de duración. Y ya que el americano suele ser más largo, son conceptos incomparables.

N: Pero en Japón, por ejemplo, también hay largometrajes.

SA: Sí, pero por regla general suelen ser animes más cortos. Si a mí me dan la oportunidad de hacer un anime más largo, me gustaría mucho. Lo cierto es que ya he hecho alguna que otra película, pero son conceptos distintos.

N: ¿Cambia mucho el trabajar en una película o en una serie de televisión, por ejemplo?

SA: Los animes más largos son más espectaculares, pero normalmente suelen ser animes largos basados en otros más cortos.

Este es el virtuoso cantante que se llevó el neko al agua en el concurso de karaoke. Su particular versión del *We gotta power* de *Dragon Ball Z* fue toda una revelación.

el punto álgido fue el sábado por la tarde, cuando se celebraron los concursos de karaoke y de disfraces. Ambos estuvieron muy concurridos, y los asistentes se lo pasaron en grande coreando el *Fly me to the moon* y admirando los casi 200 disfraces que se vieron en el Salón.

Y qué decir del invitado japonés, el señor Shingo Araki, abrumado por la admiración de sus fans y sobre todo por el desparpajo de algunos cantantes del karaoke (nunca olvidaré su cara al ver una performance de una canción de *Ranma*).

Así que poco más podemos decir, fue un Salón correcto, con una zona comercial algo apática que se vio ampliamente superada por la vitalidad y buen rollo de las actividades, cosa que nos anima a pensar que tal vez, en otras ediciones, la gente no venga tan centrada en comprar sino parapasar un rato ameno y divertido con colegas que comparten su misma afición. Al menos yo me lo pasé de muerte en el concurso de disfraces...

N: ¿De qué producto se siente más orgulloso?

SA: Hay muchos, y no sé... La verdad es que creo que es *Saint Seiya* (*Los caballeros del Zodíaco*), es el que le tengo más cariño por los personajes, en el que nos volcamos más durante dos años.

N: Disney ha comprado los derechos de distribución de las películas del Studio Ghibli, ¿cree que eso puede ayudar a mejorar la imagen y expandir el anime japonés?

SA: Si Disney quiere comprar los derechos de mis producciones, yo encantado (risas). Ahora en serio, es muy posible que Disney no sólo quiera las producciones, sino también la técnica japonesa. En Japón hay muchos animadores jóvenes, algunos muy competentes, y esto puede significar una revitalización de este campo.

N: Usted ha trabajado muchos años en el campo de la animación, ¿cómo han cambiado las cosas desde que empezó hasta nuestros días?

SA: Antes los cells los hacían gente que no eran dibujantes, pero desde que apareció una máquina capaz de hacer copias exactas de los cells ese puesto desapareció. Pero en los estudios de animación sigue trabajando más o menos la misma gente, solo que han cambiado los puestos de trabajo.

N: ¿Ha usado alguna vez el ordenador en su trabajo?

SA: Sí, un poco, para trabajos de coloreado y tal. Hace poco he usado la animación por ordenador en *Kindaichi shonen no jikenbo*, pero la verdad es que no hubiera preferido hacerlo manualmente, porque no quedó demasiado bien (risas).

N: Por lo tanto, usted prefiere, sobre todo, la animación tradicional.

SA: No me gusta el modo en el que se combina, no me gusta el efecto resultante.

N: Entonces, tampoco le gustan los efectos en producciones como *Mononoke Hime*, ¿es así?

SA: Hombre, la verdad, si llegan a ese nivel me gusta, no me molesta en absoluto.

N: ¿Tiene algún proyecto en marcha? ¿En qué está trabajando?

SA: Ahora estamos trabajando para la serie de televisión de *Yu-Gi-O*, y para la próxima primavera estamos preparando la película de esa serie, una producción de unos 30 minutos.

N: Normalmente usted ha trabajado en adaptaciones de mangas al anime, ¿alguna vez ha trabajado en algún anime que no tuviera manga?

SA: Sí, por ejemplo en *Tokugawa ie*, un anime histórico ambientado en la época Edo.

N: Hablando de mangas, ¿alguna vez ha tenido problemas con el autor del manga o con las editoriales?

SA: No, nunca. Más o menos todos estaban de acuerdo, tal vez alguna matización pero nada más.

N: ¿Le sorprende la cantidad de fans que tiene en España?

SA: Sí, mucho. Hay muchos jóvenes sonrientes que me hacen fotos y me piden autógrafos. Me siento muy bienvenido.

N: Muchas gracias por su tiempo, señor Araki.

¡NUEVA TIENDA!

imagenes SHOP

TE PRESENTAMOS UNA NUEVA TIENDA,
DONDE ENCONTRARÁS:

Ofertas de todo tipo / Un gran surtido en merchandising
Libros de ciencia-ficción / Material de cine / Vídeos
Posters / Rol / Warhammer / Comics (nacionales y de importación)
Libros de ilustración

TODO EN 200m² EN EL CENTRO DE VALENCIA
LA TIENDA QUE QUERÍAS.
ALGO TOTALMENTE DIFERENTE
QUE TE SORPRENDERÁ

SEGUIMOS PROPORCIONANDOTE LOS MEJORES COMICS EN:

imagenes COMICS

C/ Pelayo, 18 (46007) Valencia.
Telf.: 96 352 05 73

Y A PARTIR DE AHORA, UN NUEVO CONCEPTO DE TIENDA EN:

imagenes SHOP

C/ Ruzafa, 14 (46004) Valencia.
Telf.: 96 394 39 24

TODO EN COMICS NACIONALES, IMPORTACIÓN, MANGAS, SUPERHÉROES, ETC...

¡¡¡¡¡¡¡LOS MEJORES PRECIOS!

MERCHANDISING: C.D, VIDEOS, VIDEOJUEGOS, LIBROS DE ILUSTRACIÓN, FIGURAS DE DECORACIÓN, PÓSTERS, ETC...

C/MATIAS PERELLO, 25, B
TEL.-FAX:
96 395 65 85
46005 VALENCIA

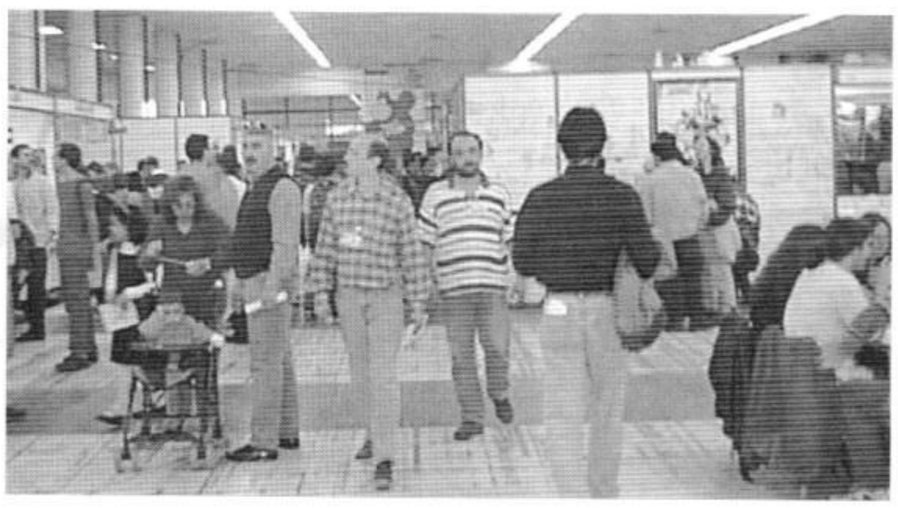
KRYPTON COMICS

SEVICIO DE VENTA POR CORREO

SALÓN DE MADRID

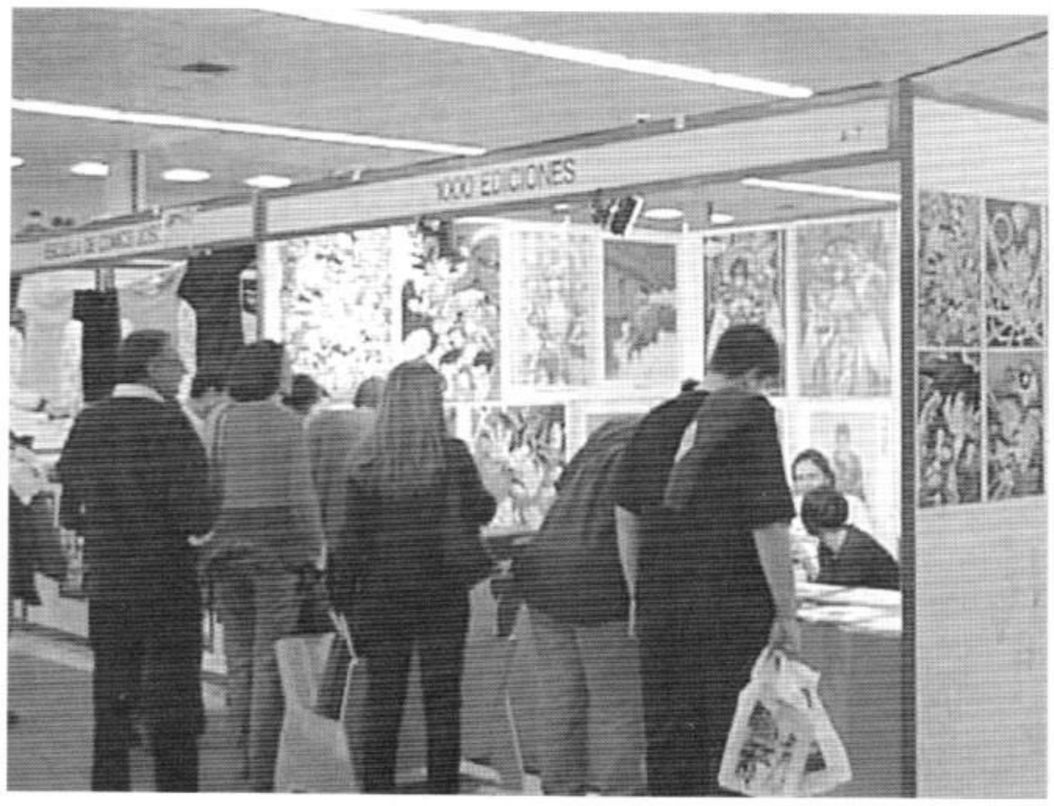
Por Kaze no kami

Bien, ya ha sucedido, ya es una realidad. El tan esperado y muchas veces suspendido Salón de Madrid finalmente ha tenido lugar (los días 6, 7 y 8 de Noviembre) y con un éxito suficiente para asegurar la siguiente edición el año que viene. Esperemos, por otro lado, que haya una mejor coordinación de fechas de los salones, porque en Barcelona hay un Salón cada seis meses, pero el de Madrid cayó justo una semana después del Salón del Manga y eso para mucha gente y muchos profesionales y tiendas es demasiada movida en poco tiempo.

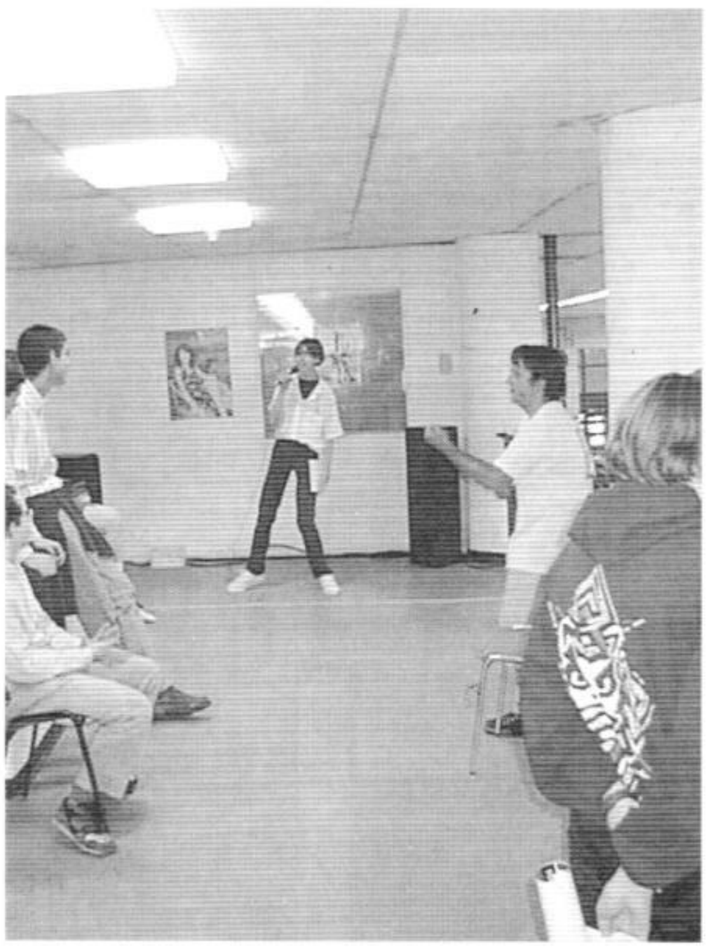


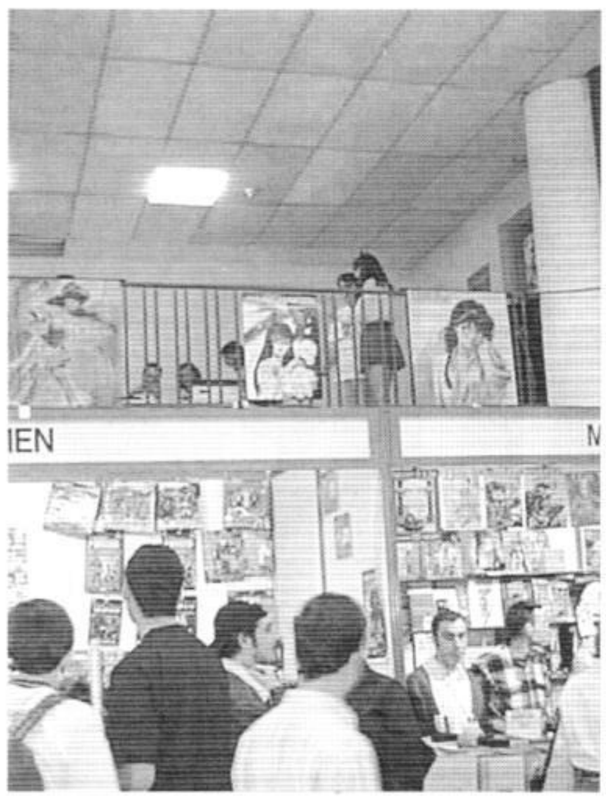
EL RECINTO

El lugar elegido para la realización del evento no fue otro que el Palacio de Convenciones de la Casa de Campo. No se puede decir que fuera un lugar precisamente céntrico pero en cambio era amplio y tenía una galería a la altura de primer piso donde se expusieron diversidad de artículos relacionados con el manga y el cómic y donde se hizo el karaoke. Cabe decir que ningún stand tenía techo (ni siquiera el de la sala de actos) por lo que hubo una mezcla de sonido de músicas, pases de vídeo y karaoke que debió hacer las delicias de los oídos de todos los asistentes.



Éstas son las ya típicas fotos de situación de cualquier Salón, la de la cola de entrada, algunos stands y una muestra de la asistencia; como veis, lo más destacable del local era su segundo piso, que funcionaba como separador de ambientes, sobre todo para el karaoke.

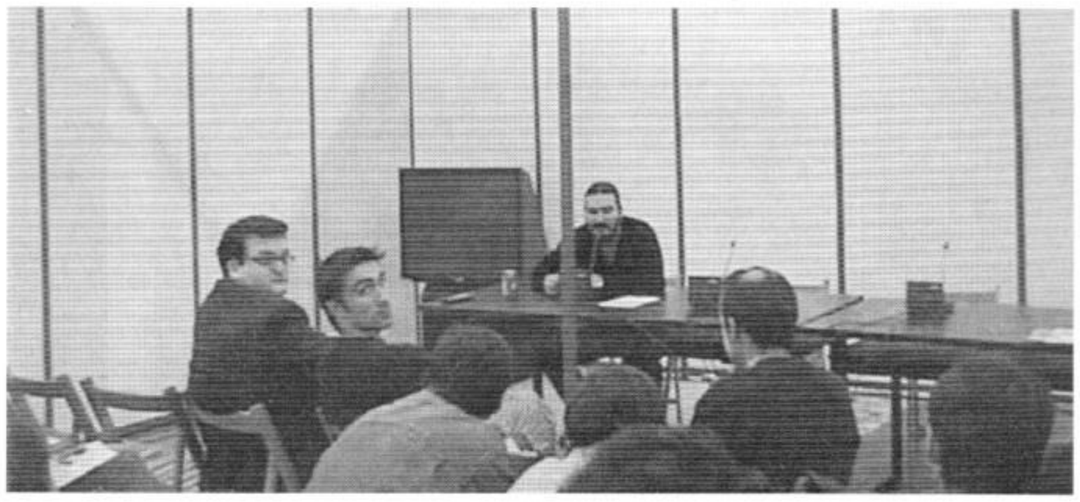




A la izquierda, la visión del karaoke desde la primera planta, la de la zona comercial y de actos.
Abajo, un stand de material japonés donde destacaba este kodama... ¿tamaño natural?

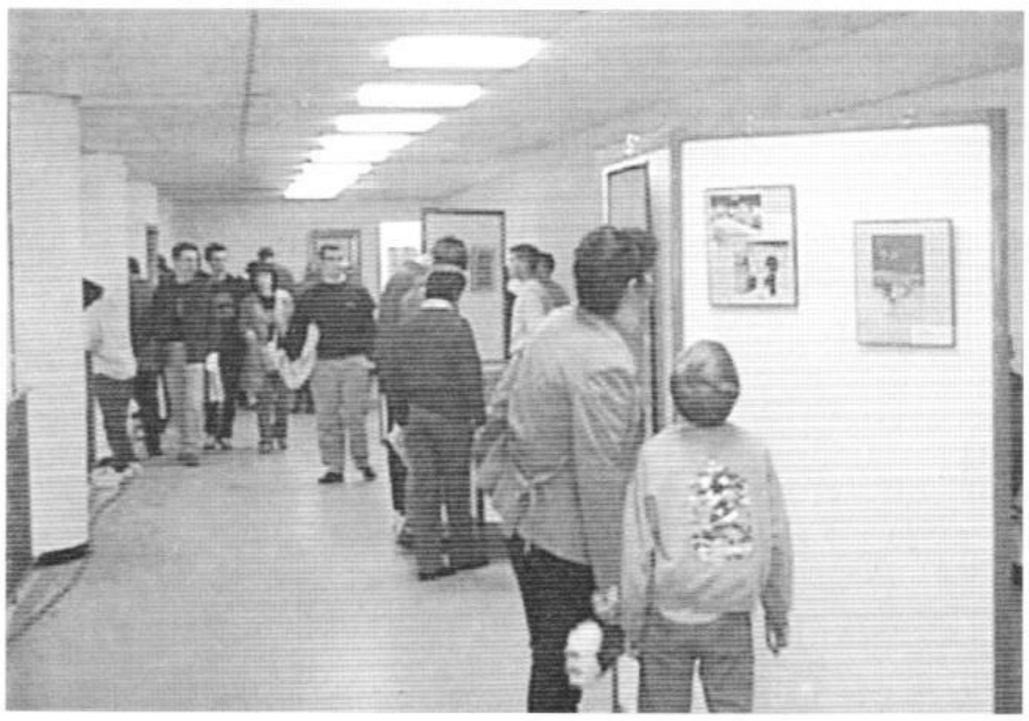
LA ASISTENCIA

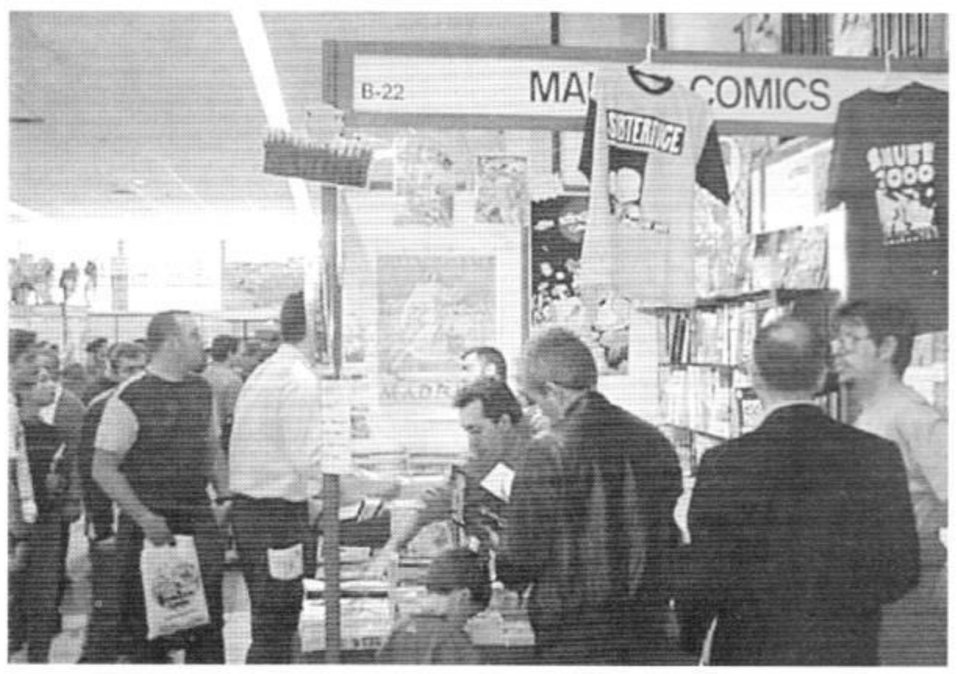
La cantidad de gente no fue espectacular. De hecho fue más bien baja. Según la organización asistieron alrededor de 10.000 personas. Bueno, considerando lo apartado del recinto, la proximidad del Salón del Manga de Barcelona y que no se había hecho mucha publicidad (más bien muy poca) la asistencia no estuvo mal, pero esperemos que mejore en siguientes ediciones.



Una muestra de mesa redonda; ésta, en concreto, estaba monopolizada por Jaime Rodríguez, el flamante editor manga de Planeta.

A la derecha y abajo imágenes de las exposiciones; no tenían mucho que ver con el manga, pero ya que hacemos un artículo, lo hacemos bien, ¿no os parece?





EL AMBIENTE

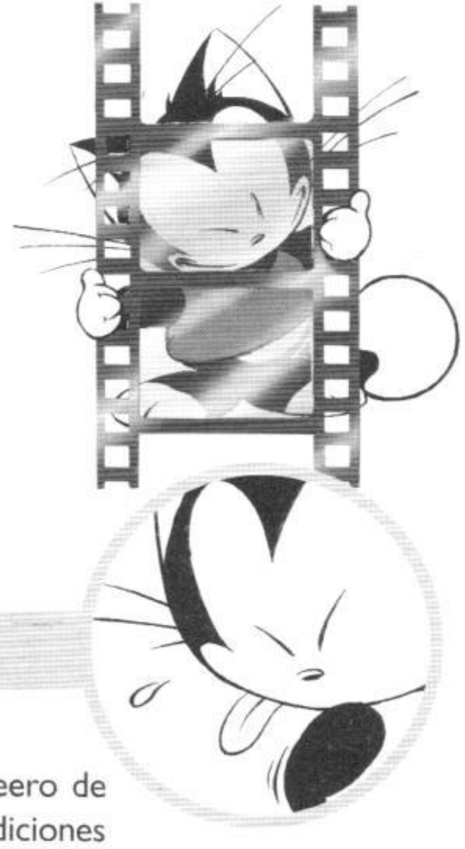
Como suele ser habitual en las convenciones comiqueras el ambiente fue distendido y muy amigable. Vamos, que reinaba el buen rollo. Casi no hubo gente disfrazada (tampoco es que hubiera concurso de cos-play) pero el karaoke no paró ni un momento. Ya se sabe que los aficionados al manga son los que dan más la nota.
Cabe decir que el salón se llenó de niños el sábado por la mañana. La causa: el *Club Disney* se emitía desde allí. Una buena manera de dar publicidad al evento y salir por la tele.

LA ORGANIZACION

Los pases de vídeo se hicieron a su hora y también las mesas redondas, la gente que tenía que asistir asistió, la gente de organización se iba paseando por los stands para preguntar si necesitaban algo o si había algún problema que solucionar... vamos, todo correcto. Quizás se echó en falta que hubieran más actos populares (en plan cos-play) un concurso de dibujo y más de una sala de actos.

mass ANIME

La Picota



NUESTROS COMENTARISTAS SON:
Annabelle Petit: Correera de Planeta DeAgostini// **Eulália Dolz:** Colaboradora de *Neko*// **Roke González:** Coreeero de Planeta DeAgostini//**Josema Pérez:** Colaborador de *Neko* // **Ainoa Amperio:** Objeto decorativo de Camaleón Ediciones //**Eduardo Pérez:** Colaborador de *Neko*.

Este mes: SLAYERS

AINOA AMPERIO

Pues bueeno. Pues es divertidillo, Lina es muy simpática, alocada, descocada y ambiciosa, Gourry es un auténtico cenutrio, sus rivales igual... Pero, ¿y la serie? ¿De qué va la serie? ¿Hay una serie? ¿O es una sucesión de chistes -bien animados, eso sí- intrascendentes? No sé, para jóvenes o amantes de los volúmenes, pero no para mí.

EULALIA DOLZ

La verdad, como tenía tanto éxito en Japón me esperaba algo más, pero no pasa de ser una serie de lo más chorra reuniendo un montón de tópicos muy vistos. La verdad, he visto los primeros episodios y no ha acabado de convencerme, la veo muy infantilona. Eso sí, las películas son más aprovechadas, pero sigue sin ser una obra maestra.

ANNABELLE PETIT

Muy divertida. Creo que es el producto televisivo ideal. Sin pretensiones, con un nivel de calidad muy correcto y con personajes bastante atractivos y pegadizos. Además no abusan de repetir hasta la saciedad un capítulo tipo y mantienen el interés en la historia. Lo dicho, todo un acierto.

EDU PEREZ

Me da la sensación que he llegado a ver esta serie un poco tarde. Vamos, que la media de edad de esta serie son los treceañeros/as. Estamos en medio de un espacio tipo dragones y mazmorras, con dos héroes, que aquí en Europa parecen dos bufones. Además de un humor grotesco, el guionista no se lució mucho. Espero que a los chavalines les guste...

Slayers, 1995©Rui Araizumi, Kadokawa Shoten, Terebi Tokyo, SOFTX

Slayers (Rui Araizumi, Kadokawa Shoten, TV Tokyo, SOFTX)
De novelas pasaron a ser el anime más exitoso de los últimos años en Japón. Hay tres entregas, *Slayers*, *Slayers Next, Slayers Try*, varias películas y una serie de OVAs.

...y también: SABER MARIONETTES J

Saber Marionettes 1997©Satoru Akahori, Hiroshi Nugishi, Tsukasa Kotobuki, Kadokawa Shoten, Visual, Terebi Tokyo

Saber Marionette J (Satoru Akahori, Hiroshi Nugishi, Tsukasa Kotobuki, Kadokawa Shoten, Visual, Terebi Tokyo)
Serie de televisión de 25 capítulos que h agenerado una serie de OVA y actualmente en Japón se emite una nueva serie de televisión .

AINOA AMPERIO

Una típica serie Akahori bastante atrevida para televisión (su otro título podría ser "planos imposibles de Lime"), muy buena para pasar el rato y muy mala si a uno le va el guión. Tiene algo que ver con una serie de *magical girls* sin caer en la babosidad de la mayoría de éstas, así que algo positivo sí tiene: su falta de pretensiones románticas, su espíritu de diversión.

JOSEMA PEREZ

El argumento no aporta nada nuevo. Es la tipica historia de un chico con varias "chicas" coladas por el. El trío "pequeña Inocente bruta", la "Mediana Delicada romantica" y la "Mayor maciza y bruta" me recuerda a *Ah!My diosa*. Le salva un humor desenfrenado y las situaciones mas ridiculas que recuerdo en bastante tiempo.

EDU PEREZ

A pesar de ser un serie de humor ligero (*deja vú*) la encontré interesante, que no entretenida. Me explico, los diseños de personajes son geniales, pero su personalidad ... ¡Arale le daba cien mil vueltas a la androide prota, sin despeinarse! Pero a pesar de eso tiene, a ratos, una animación a la altura de las circunstancias.

ROKE GONZALEZ

Saber Marionettes J es una series de Satoru Akahori, el rey del humor picantillo. En su versión televisiva buena parte de los chistes han sido dulcificados, pero sigue siendo lo suficientemente divertida como para disfrutar con ella. De hecho yo me reí mucho viéndola; especialmente recomendada para los amantes de *Dragon Ball* primera época.

¡Putamadre!
Mola
Nostalgia
Tragable
Bodrio

ARAIT MULTIMEDIA

Por Annabel Espada

Arait Multimedia es un nombre desconocido para la mayoría de otakus. Si hemos de decir la verdad, nosotros tampoco lo conocíamos hasta que lo vimos en los créditos de *La familia crece* y *Reena y Gaudy* como los distribuidores, así que nos hemos puesto en contacto con ellos para saber un poco más de este mundillo. Hemos de agradecer a Iñaki Sánchez, el director de doblaje, que nos atendiera amablemente y contestara a nuestras preguntas...

Arait es una distribuidora con diez años de trabajo a sus espaldas; y no del todo desconocida para el otaku, ya que ellos fueron los que trajeron *Captain Tsubasa* (*Campeones*) a nuestro bello país. Hace sólo un año y medio que han incorporado a su infraestructura los estudios de doblaje, pero hasta el momento ya han trabajado en series como *Azuki* o *Isami*.

Su función comienza cuando acuden a los festivales, donde los vendedores ofrecen demos de sus productos para que los posibles compradores se interesen en ellos. Las demos suelen ser cintas con un par de capítulos que la distribuidora dobla para poderlo presentar como proyecto a las diferentes cadenas de televisión. Si el producto gusta, se gestionan los derechos de la serie y se encarga el trabajo de traducción y doblaje. A partir de que se firma el contrato, el ritmo de trabajo suele ser el doblar un episodio al día, pero teniendo las traducciones con antelación para poder hacer la adaptación necesaria.

Ai shojo Polyanna no monogatari, 1998©Nippon

Esta adorable señorita es Polyanna, la protagonista de la próxima serie de anime que veremos en nuestras pantallas.

Y ahora una nota curiosa: ¿recordáis un rumor que decía que Antena 3 tenía los derechos de *Slam Dunk*? Pues resulta que nos han confirmado que, efectivamente, se interesaron en esta serie, pero al final ninguna cadena se interesó en ella, y por eso no fue emitida en nuestro país. De momento nos han asegurado que tanto *La familia crece* como *Reena y Gaudy* serán emitidas íntegramente, por lo que no sólo tendremos todo *Marmalade Boy*, sino que emitirán las tres temporadas de *Slayers* que han aparecido hasta ahora... Sin embargo, no sabían nada de las películas, lástima. También les preguntamos qué había pasado con los opening y ending originales de las series, porque por si no lo sabéis, en la versión española de *Marmalade Boy* tenemos el segundo opening con el tercer ending, y en *Slayers* los créditos son los de la segunda temporada. El caso es que por lo visto ésas son las únicas cintas que tienen, por lo que poco se puede hacer.

Sobre sus próximos proyectos, nos han confirmado que ya están trabajando en otra serie para TVE, en concreto una de la Nippon animation -la productora de *Heidi* y *Marco*, entre otras- titulada *Ai shojo Polyanna monogatari*, una historia tierna y algo infantil. Aún no tienen la fecha de inicio de emisión, pero si ya están doblando una serie de 51 episodios, eso quiere decir que no estaría de más revisar el teletexto de vez en cuando. Por si las moscas.

Tres de los productos estrella de Arait- de su sección de anime, claro-: *Slayers/Reena y Gaudy*, *Marmalade Boy/La familia crece* y *Captain Tsubasa/Campeones*. Buen gusto, ¿no?

Marmalade Boy, 1994©Wataru Yoshizumi, Shueisha, Toei

Slayers, 1995©Rui Araizumi, Kadokawa Shoten, Terebi Tokyo, SOFTX

Captain Tsubasa, 1998©Yoichi Takahashi, Shueisha, Toei Doga

Por Eulália Dolz

¿NADA BUENO BAJO EL SOL?

Entre 100 series de animación, ¿hay alguna buena?

Pues claro que sí. Sólo es cuestión de ponerse y darse un atracón de tele, porque entre la programación infantil a veces pueden encontrarse maravillas. Además de *Marmalade Boy* y *Slayers*, los dos lanzamientos estrella de Televisión Española, además de algunos viejos conocidos, animes que han pasado sin pena ni gloria por nuestras pantallas... varias veces, hay algunas sorpresas inesperadas. Hemos seleccionado cuatro de ellos, los que nos han parecido más interesantes, y como queremos que estéis bien informados, aprovechamos para hacer un resumen de qué es lo que hay, exactamente, en las ondas españolas.

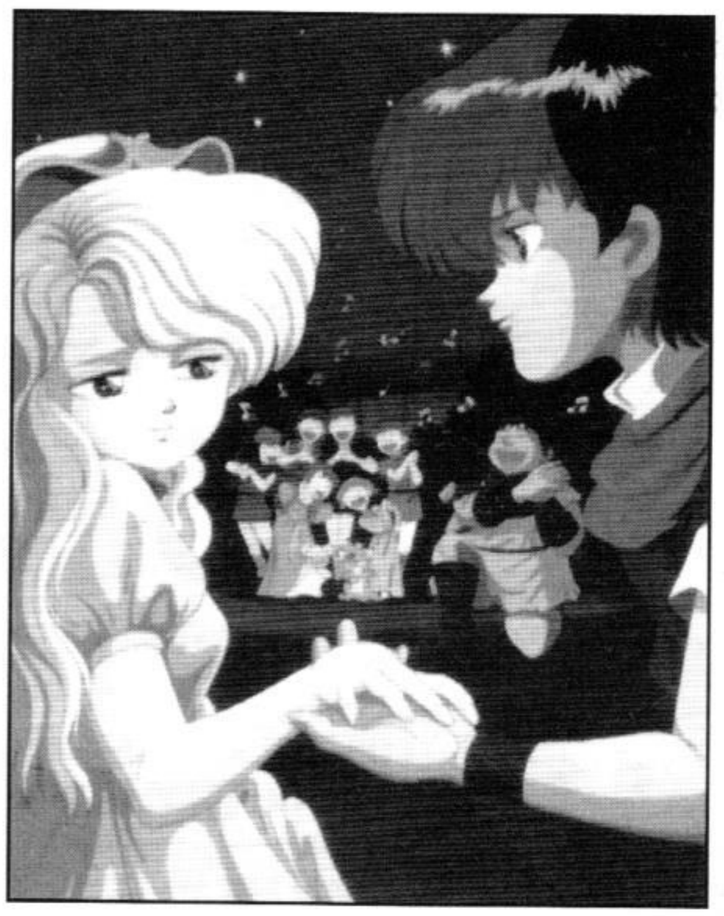
Una de las razones por las que se suponía que TVE no emitía anime era el contrato de exclusividad de *Club Disney*, pero ahora que el programa ha pasado a Tele 5, ésta sigue emitiendo anime. No sabemos si esperan a que finalicen sus series o si pasan de todo. Pero el caso es que el anime está ahí, dispuesto a que nos levantemos pronto para disfrutarlo o lo grabemos religiosamente cada día. Tenemos a los canales autonómicos, que emiten desde *Lady Oscar* a *Yaiba*; Vía Digital, que emite películas, series superactuales -como *Escaflowne*- y que va colando clásicos como *Cyborg 009*. El anime está escondido, en su mayor parte los horarios siguen siendo pésimos, pero si te tomas un poco de interés vale la pena.

ROBIN HOOD *(Robin Hood no daiboken)*

Como quien no quiere la cosa Tele 5 vuelve a emitir este anime basado en una de las historias más clásicas: Robin Hood. Tatsunoko Pro. Realizó en 1991 una buena adaptación del *Ivanhoe* de Sir Walter Scott aunque tomándose ciertas licencias como que Robin tuviera 14 años, su mascota fuera una especie de ratón y su arco más o menos mágico. El tono general es más infantil, pero sólo por ciertos detalles como la juventud de los protagonistas y los incisos cómicos, ya que la serie se basa en una buena historia. Como todos sabéis, Robin Huntington era hijo de un noble acusado injustamente. En esta adaptación intenta limpiar la reputación familiar enfrentándose al mal, encarnado en el malo maloso Lord Alwine, usando el arco de su padre, que sólo pueden usar los puros de corazón. Ella es Marianne Lancaster, la protectora de una cruz de oro que su familia posee desde hace generaciones, a la que se le suponen grandes poderes y es el mayor objetivo de Alwine. Por si fuera poco el ser joven, hermosa, de noble cuna y el objeto del amor desenfrenado de Gilbert y Robin, encima tiene poderes psíquicos. Un amor. Gilbert es un magnífico espadachín a las órdenes de Alwine, enamorado de Marianne y, que por cosas de la vida, acaba como eterno rival de Robin. A pesar de no estar del todo de acuerdo con las órdenes de su señor, lo obedece, pero al final de la serie descubrimos que tiene un motivo oculto para ello. El resto de personajes son las doncellas o amigas de Marianne, fray Tuck y los amigos de Robin, que se esconden en el bosque de Sherwood.

Es un anime con un buen nivel técnico, unos diseños atractivos y una bonita y tierna historia de amor. Para acabarlo de redondear tenemos acción a raudales, personajes carismáticos (por lo visto Gilbert despertó pasiones entre las otakus francesas) y buenos episodios. En resumen, una serie de lo más apañada que hemos dejado escapar. Por cierto, en Tele 5 los sábados a las siete de la mañana. Poned el vídeo de siete menos cuarto a ocho... Y seguro que lo pilláis.

Robin Hood no daiboken, 1998© Tatsunoko



LA FAMILIA CRECE *(Marmalade Boy)*

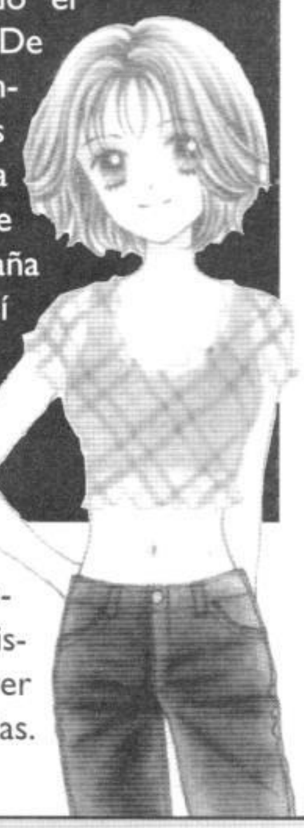
La emisión camuflada de *Marmalade Boy* parece haber despertado pasiones en el público, o por lo menos ha llamado la atención de los sectores a los que iba dirigido. Poco nos podíamos imaginar las revistas de información cuando hablábamos de ella que algún día la veríamos en nuestras pantallas y que funcionaría tan bien, pero es un hecho: los líos amorosos de Miki, Yuu y el resto de alumnos de su instituto van a más cada día, y hay algunos que se maravillan de que después del intercambio de parejas de los padres de los chicos y los amores de Meiko con su profesor no hayan cancelado la serie como poco apta para el público infantil y corruptora de menores. No lo digamos muy alto, pero el caso es que la serie sigue, parece que funciona bien y esperemos que tenga unos niveles de audiencia aceptables. Lo bueno del caso es que La familia crece tiene todos los puntos para demostrar a los sectores más críticos que el anime no es necesariamente sexo y violencia a raudales, sino que los japoneses pueden crear productos para toda la familia y encima que sean interesantes.

Y ahora sólo nos queda esperar que éste no sea un hecho aislado y que pronto podamos ver más anime en nuestras pantallas. Ojalá.

Marmalade Boy, 1994©Wataru Yoshizumi, Shueisha, Toei Animation

manga

El riesgo de publicar un shojo manga después de que los anteriores intentos fracasaran estrepitosamente no impidió que Planeta -más bien Ana María Meca- decidiera darle otra oportunidad al "manga para chicas" y probar con un shojo muy popular ... en Japón. El que un mes antes de la salida a la calle del manga TVE2 empezara a emitir la correspondiente serie de televisión fue como un regalo caído del cielo, ya que eso eliminaba casi todo el riesgo del experimento. De un día para otro aumentaron las posibilidades de que un shojo tuviera buenas ventas o, a falta de ello, una estupenda campaña de publicidad alternativa, así que somos muy felices por hacer este artículo. Y compraros el manga, ¿vale?



Marmalade Boy, 1998©Wataru Yoshizumi, Shueisha

REENA Y GAUDY *(Slayers)*

Si *Marmalade Boy* fue uno de los shojos más populares de 1994, *Slayers* ha sido un hit constante desde 1995. Sus sucesivas secuelas televisivas unidas a las películas, OVAs, novelas, merchandising y demás derivados de la serie lo convertían en un producto ideal para la exportación a otros países, sobre todo por su temática épico-fantástica, muy asimilable por el público occidental. Pero como no estábamos acostumbrados a este tipo de regalos, son muchos los otakus desesperados que ya se habían puesto en marcha para conseguir la serie en Estados Unidos, Francia o Italia; pero eso de que la empezaran a emitir descolocó a más de uno.

Pero el caso es que ya lo tenemos aquí, y es más que probable que no sólo emitan *Slayers*, sino también sus secuelas, *Slayers Next* y *Slayers Try*, más que nada porque el ending que emiten por televisión no es el correspondiente a los episodios que estamos viendo, por lo que si tiene el opening y ending se supone que también tienen las otras sagas.

Slayers, 1995©TX, Softx, Ejiferm

manga

No es que es *Slayers* tenga un manga, sino que tiene dos. Uno de ellos es un recopilatorio con historias autoconclusivas protagonizadas por la pareja protagonista, Lina y Gourry (sí, así escriben los japoneses sus nombres...). La verdad es que para ser un manga de esos que aprovecha el filón está bastante apañadito, y no funciona mal. Además, es obra de los autores de las novelas que lo iniciaron todo, Hajime Kanzara y Rui Araizumi. El otro, el que aparecerá por España, es una serie regular, es un poco más de lo mismo, no tan bueno como el anterior y algo mediocre, pero si sois fans de la serie tampoco os importará mucho. Por cierto, este último es obra de Shoko Yoshinaka y Hajime Kanzara.

Slayers, 1998©Rui Araizumi, Shoko Yoshinaka, Kadokawa Shoten

LADY OSCAR *(Versalles no bara)*

El canal autonómico catalán parece haber adquirido un pack de anime shojo, porque de momento ya ha emitido *Candy Candy*, *Georgie* y ahora han empezado a emitir *Lady Oscar*.
El título original es *Versalles no bara* (La rosa de Versalles), está basado en el manga de Riyoko Ikeda, y en su mayor parte dirigido por Osamu Dezaki. Fue toda una revolución en su época, y se dice que los viajes a Francia y los estudiantes de historia aumentaron a causa del manga, porque les descubrió todo un mundo nuevo, o algo así. La protagonista, Oscar François de Jarjayes, es la hija de un noble que, al no tener un hijo varón, decidió educar a la menor como hombre. Y lo hace tan bien que no se sabe muy bien por qué acaba de comandante de la guardia de Maria Antonieta, la futura reina de Francia. Los problemas de identidad de Oscar no son moco de pavo, porque decide renunciar a su sexo por su trabajo. Pero otros se resisten a ello. Entre ellos está André, el hijo de su nodriza y su amigo más íntimo, que como era de esperar está locamente enamorado de Oscar pero no lo confiesa ni a tiros. La delfina Maria Antonieta debe enfrentarse a las intrigas palaciegas encabezadas por la amante de Luis XV, su suegro, pero en cuanto se convierte en reina las cosas cambian y se dedica a pasárselo lo mejor posible. En primer lugar conoce a Axel de Fersen, el que sería su amante y del que Oscar también se enamorará. Dedica su vida a vaciar las arcas del estado para comprarse lujosas ropas, y entre ella y su marido, más interesado en las máquinas que en su reino, no es de extrañar que las cosas explotaran y en 1789 los reyes y gran parte de la realeza murieran guillotinados en la Revolución Francesa.

Versailles no bara, 1998©Riyoko Ikeda, TMS

Lady Oscar nos narra ese complicado período de la historia francesa a través de un personaje ficticio, probablemente inspirado en Charles de Beaumont, agente secreto de Luis XV y que en varias ocasiones se disfrazó de mujer; mezcla personajes reales como Maria Antonieta, la condesa de Du Barry o madame de Polignac con otros ficticios como André, Rosalie o el marido de ésta, Bernard Chatelet, supuesto amigo de Robespierre, creando un ambiente medio real medio ficticio de lo más instructivo. Claro que no sabemos si la han emitido porque la han comprado, porque les parece un buen producto o por la nueva película de Disney, *Mulan*, protagonizada por una mujer que se hace pasar por hombre. Sea cual sea la razón, a nosotros ya nos va bien...

池田理代子
ベルサイユのばら
LA ROSE DE VERSAILLES
Riyoko Ikeda

manga

El manga original es uno de esos clásicos del shojo de los años setenta, lleno de ojos enormes, rosas al viento y un alto porcentaje de emoción por página. Tiene un aspecto algo anticuado, pero si sois capaces de dejar de lado los prejuicios generacionales es una buena historia y, como suele pasar, es mucho mejor que el anime. El estilo de Riyoko Ikeda fue bien adaptado por el estudio de Shingo Araki, así que la diferencia no es demasiado escandalosa, y si el anime os gusta el manga os encantará. Por cierto, la última edición es en manga de bolsillo, en cinco volúmenes de unas 300 páginas. De lo más apañado.

¿Y QUÉ MÁS EMITEN EN LA TELE?

Televisión Española sólo emite anime en su segundo canal, que nos regala de lunes a viernes con *Reena y Gaudy* y *La familia crece* (cosa que agradecemos profundamente, ojo). Tele 5 tiene un programa más reducido, porque sólo emite anime los fines de semana, con *Robin Hood*, *Cornelio* (la historia de un extraño dinosaurio más bien feo que vive con una familia japonesa de clase media), *Las aventuras de Huckleberry Finn* y *La liga del dragón*, un anime que combina muy bien el fútbol y la fantasía heroica. En el club Megatrix poco tenemos, sólo *Dragon Ball Z*, que emiten todos los días de la semana.

Doraemon, 1998©Fujiao F.Fujiko, Shinein, TV House

Las autonómicas se mueven un poquito más. Canal Sur emite diariamente *Mazinger Z* y de lunes a viernes *Yaiba* y *Sailormoon*. El Club Súper 3 de TVE3/ Canal 33 emite de lunes a viernes *Doraemon*, *Remi* (otro clásico dirigido por Osamu Dezaki), *Candy Candy*, *Dragon Ball Z* y *Lady Oscar*. El programa *Manga!* se ha "remodelado" para la emisión de *Neon Génesis Evangelion*, pero además hay que estar atento a los sábados al mediodía, porque emiten una película de animación y hay verdaderas perlas, sobre todo animes clásicos.

Dragon Ball Z, 1998©Bird Studio, Toei Doga

Así así está el patio, pero parece que la cosa se está reactivando y poco a poco hay más anime en antena, la gente vuelve a interesarse en el tema y quizás la cosa se estabilice de una vez por todas.

Candy Candy, 1998©Yumiko Igarashi, Kyoko Mizuki, Shueisha

¿Qué pasa con GHIBLI?

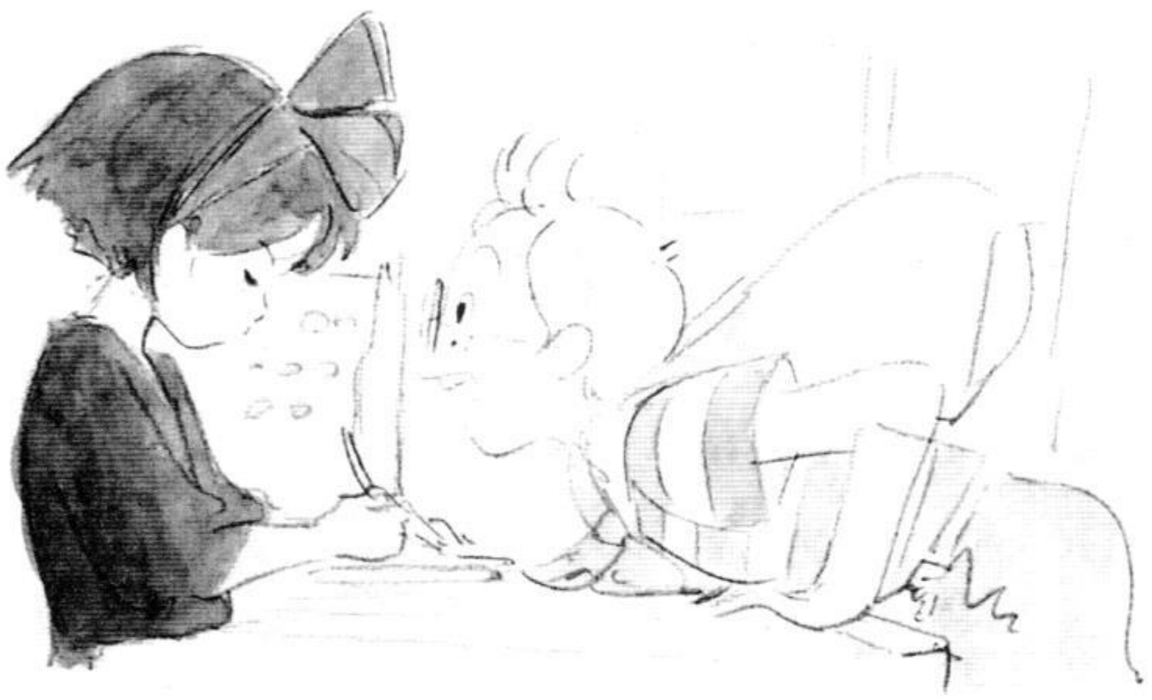
por Minami

Lo malo de ser otaku con sobrinos pequeños es que, cuando vienen a casa y tienes que ponerles alguna cinta de vídeo- más que nada para que dejen de atormentar a tus animales de compañía- los padres dicen "no, no le pongas una de tus películas, ponle una de Disney". En la mayor parte de los casos tienen razón, pero, ¿qué tienen de malo *Totoro* y *Kiki*, por ejemplo? Esa es la razón de este artículo. Porque parece que las cosas van a cambiar.

La compra de los derechos de las películas del Studio Ghibli por parte de la todopoderosa Disney fue toda una sorpresa para los otakus. Las razones no son del todo claras, algunos dicen que porque les parece un producto interesante, otros porque quieren subirse al carro de la animación japonesa... Y otros porque Ghibli es más famoso en Asia que Disney. El caso es que el acuerdo se ha cumplido y en los Estados Unidos ya se comercializa la primera cinta del acuerdo, *Maho no takkyubin* (o lo que es lo mismo, *Kiki delivery's service*).

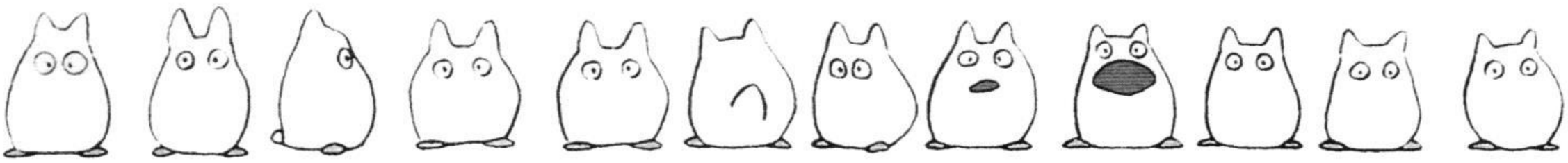
Por lo visto la acogida ha sido espectacular, porque como ya viene siendo habitual en esa casa despertaron bastante expectación y cedieron la película a cuantos festivales la solicitaron, así que no es de extrañar que *Kiki* haya arrasado en los Estados Unidos. Además, han escogido una película perfecta, suavecita, tranquila y donde de exaltan los valores que tanto le gustan a Disney.

Tras el rotundo éxito de *Kiki* se espera con impaciencia-al menos yo, que estoy condenada a no encontrar una buena copia- el estreno de *Tenku no*



Tonari no Totoro, 1988©Tokuma Shoten, Ghibli.

Ésta es la carátula de la reedición de *Mi vecino Totoro* por parte de Manga Films. La imagen está a medio camino entre el manga y Disney



Esta curioso *cross-over* entre Totoro y Kiki apareció en el número de marzo de 1989 de la revista *Animage*, la más consagrada a las producciones del Studio Ghibli.

shiro no Laputa-titulado *Castle in the Sky* por razones obvias-, otra película de aventuras con el sello de Ghibli que seguro que hará las delicias de los espectadores americanos. Y por si fuera parece casi confirmado que *Mononoke Hime* será proyectada en los cines estadounidenses este verano.

Pero todo esto está muy bien, es genial que Ghibli triunfe en los USA, pero, ¿y en Europa? ¿Y en España? Según el acuerdo de distribución en nuestro país también se iban a distribuir esos productos, pero hasta el momento nadie sabe nada, Buena Vista no tienen ni idea y los europeos nos quedamos a dos velas hasta nuevo aviso, con el consuelo de poder comprar las películas de Ghibli a través de Estados Unidos.

Pero al menos tenemos suerte en algo, ya que Manga Vídeo ha reeditado las dos películas de Ghibli que editó en España, *Porco Rosso* y *Totoro* antes de que se le acaben los derechos y éstos pasen a la Disney. Lamentablemente la edición de *Porco Rosso* pasó bastante desapercibida, pero para *Totoro*, y aprovechando la campaña navideña, y el target al que va dirigida-los niños, no nos engañemos- se han preparado a fondo.

No solo emiten varios anuncios en las franjas horarias más adecuadas -el Club Disney, por ejemplo-, sino que la revista de Disney regala una carpeta con *Totoro* y han realizado una buena distribución, por lo que puedes encontrar *Totoro* en casi todas partes.

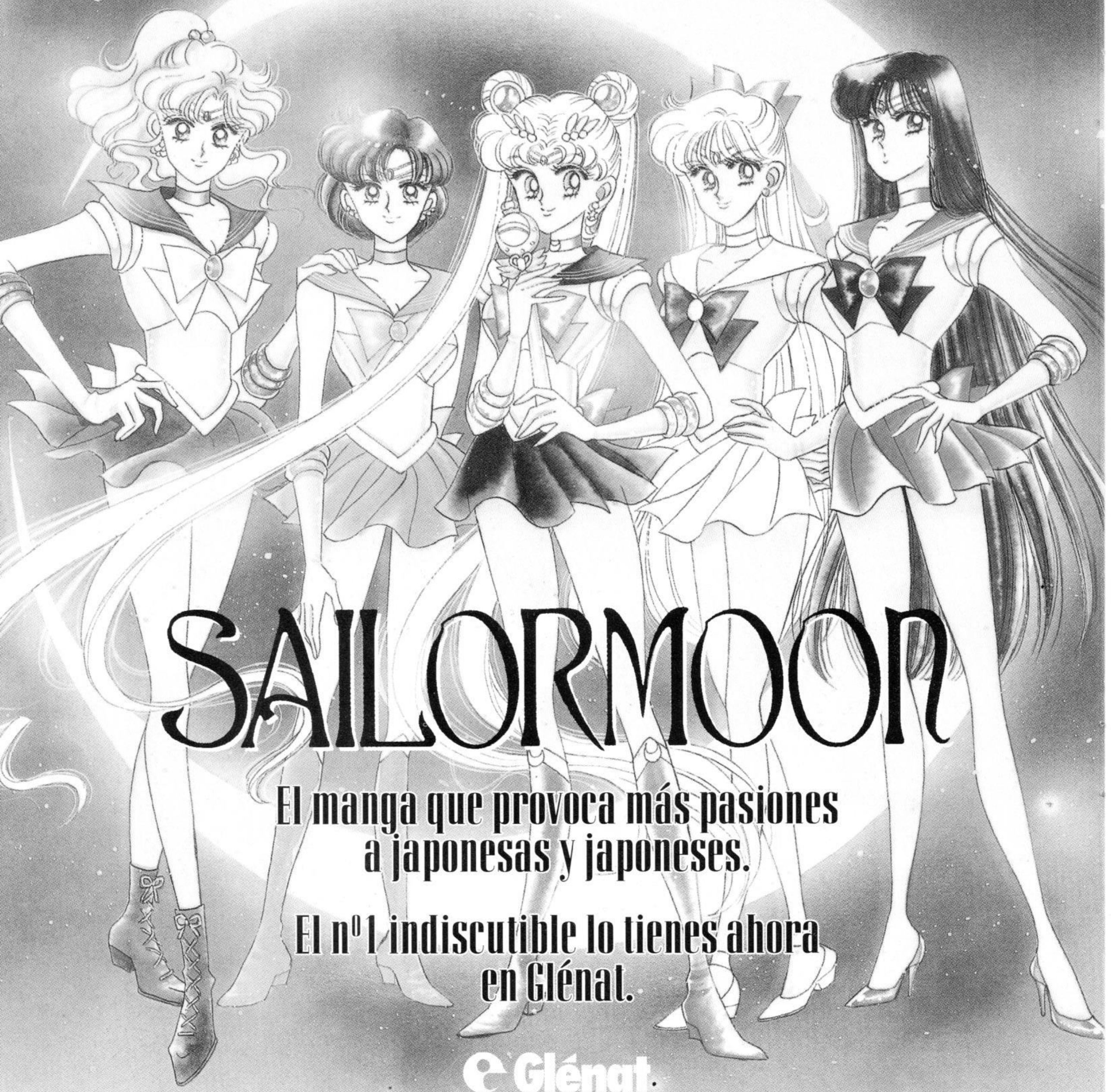
Y así están las cosas. Los europeos esperando que Disney se acuerde de nosotros mientras nos carcome la envidia por la situación en Estados Unidos; pero al menos es posible que, la próxima vez que venga un niño de visita y me pidan una de Disney pueda colarles *Totoro* o *Laputa* ; a ellos les guatará-más les vale- y yo me quedaré tan ancha.

Imágenes de la esperadísima Laputa, que si todo va bien podremos conseguir en enero.

Maho no Takkyubin, 1988©Tokuma Shoten, Yamato unmei, NTV, Studio Ghibli//

Tenku no shiro no Laputa, 1986©Studio Ghibli, Tokuma Shoten

Nº 1 en JAPÓN



SAILORMOON

El manga que provoca más pasiones a japonesas y japoneses.

El nº1 indiscutible lo tienes ahora en Glénat.

Glénat.

Fuera de lo común.

TEKKEN 3

Por Vander Fujisaki.

Actualmente, los juegos de lucha con gráficos 3d ocupan una de las partes más visibles del mercado japonés y europeo del videojuego, la saga *Toshinden*, *Virtua Fighter* y por supuesto las tres ya legendarias entr<<egas de *Tekken* son algunos de los ejemplos del repertorio que disponemos en nuestras consolas.

Namco -la responsable de otros juegos de lucha como *Soul Edge*- ha sido también la compañía creadora de *Tekken*, siendo éste uno de los juegos que les han llevado a la fama en las consolas de 32 bits. Mientras que en la versión casera *Tekken* siempre ha triunfado por encima de otros juegos 3d, en los arcades se ha encontrado a la sombra de la saga *Virtua Fighter*, que al ser de Sega ha contado con más medios para reinar en su genero en los salones. Hace ya algún tiempo en Japón apareció la tercera parte de *Tekken*, uno de los juegos más esperados este año y no es para menos, ya que nos encontramos ante el mejor juego de lucha 3d al que podemos jugar en la playstation, dejando a un lado mediocres intentos de igualarlo como ha sido *Dead Or Alive* de *Tecmo*.

Los gráficos de *Tekken 3* están mucho mejor elaborados que en su antecesor, tenemos unos personajes con polígonos más pulidos, texturas detalladísimas y una velocidad de 60 frames por segundo. Los escenarios en 2d y muy poco detallados están bastante tranquilos, hay poco movimiento en ellos; la gente de Namco estuvo pensando en hacer escenarios en 3d con lo cual todo habría sido dotado de mas realidad, pero en el último momento decidieron dejar los gráficos lo más parecidos posible a la recreativa y así quedó. De todas formas, si estás jugando tampoco te fijas mucho en el escenario. Los efectos de luces no podían faltar en este juego, aparecen normalmente cuando realizas algún ataque o combo especial.

Los ataques y poses de los personajes están realizados con un sistema que graba directamente los movimientos de actores reales y luego los plasma en el videojuego; esto dota de un gran grado de realismo a las peleas, y también es usado en juegos como *Mortal Kombat*.

Como todos los juegos de psx y en especial los *Tekken*, el juego nos ofrece una intro excelente y 29 finales distintos casi todos realizados en ful motion video, menos dos que están animados.

La música es otro de los factores importantes en este tipo de juegos, recordaréis que la banda sonora de *Tekken 2* era de lo mejor que se había escuchado; esta vez tampoco les ha salido mal la cosa y como en el juego anterior, si entramos en las opciones podremos elegir entre "Arcade Music" o "Arrange Selection": mientras que la primera -como su nombre indica- son las canciones de la recreativa, la segunda son versiones especiales de las melodías, más rápidas, con instrumentos cambiados, etc.

Dejando aparte los gráficos y los datos técnicos vamos a pasar a lo que mas importa a la mayoría de personas, la jugabilidad

Tekken 3,1998©Namco

TEKKEN 4

Pocos meses después de la aparición de *Tekken 3* ya corren rumores por la red sobre la cuarta entrega del existoso juego de Namco. De momento son sólo eso, rumores, pero los creadores han dicho que cuando finalicen las versiones para USA y Europa piensan tomarse unas vacaciones para recargar pilas y ponerse con el esperado *Tekken 4*.

y todo lo que esta engloba, modos de juego, combos, personajes, etc.

Los creadores de este juego tuvieron la muy buena idea de incluir modos de juego diferentes, para que la gente variara un poco y no se cansara demasiado pronto del juego normal. Tenemos el "Tekken Force Mode", éste es un *Final Fight* (beat em up) con gráficos 3d y en diagonal, podremos elegir cualquiera de los personajes del juego para luchar durante 4 fases y en cada una enfrentarnos con un jefe de nivel.

También está el "Tekken Ball Mode", el cual consiste en partidos de algo parecido a volley-ball, en los que tendremos que patear una pelota de lado a lado del campo sin dejar que se caiga, realizándole combos, magias y todo lo que queráis, es muy divertido.

Por supuesto están los otros modos de juego habituales como el "team battle" en el que podremos hacer equipos de hasta 8 luchadores o el "practice mode" donde tendremos la oportunidad de aprender y practicar combos, magias y demás movimientos del juego.

El catálogo que nos muestra el menú de opciones es bastante amplio, desde cosas típicas como

quitar el tiempo hasta activar una opción para que al cubrirte, el tubo de vida descienda un poco, lo cual desmonta la táctica de ciertas personas que juegan a la defensiva; esto dota a los combates en versus de mucha más acción.

Como viene siendo habitual el juego básico nos deja elegir a 12 personajes, podemos comprobar como algunos de las anteriores entregas como Marshall Law, Jun Kazama o Kazuya Nishima han desaparecido dejando camino libre a debutantes como Lin XiaoYu, Hwoarang o Forrest Law. Cada uno de los 12 luchadores principales tiene un semi-enemigo que deberá vencer antes de luchar contra los jefes finales y si logras vencer a éstos, podrás comprobar como en el menú principal tienes elegible al semi-enemigo que venciste.

En el momento que logres sacar a todos los semi-enemigos tendrás la oportunidad de jugar con Gon, el dinosaurio de Tanaka, y si acabas el modo "Tekken Force Mode" 3 veces obtendrás al doctor V.

Todos los personajes tienen unas series de combos y ataques, la mayoría de combos se pueden mirar en el modo práctica y así aprender a ejecutarlos; de todas formas hay muchísimos combos escondidos que con mucha práctica iréis logrando ejecutar y si no, podéis recurrir a alguna de las guías que han editado en el mercado extranjero.

Uno de los fallos del juego y para mí el de más peso es la facilidad con la que puedes acabarte el juego con Eddie Gordo en cualquier nivel de dificultad; este luchador usa una técnica capoeira realizando básicamente movimientos sumamente sencillos y mortalmente devastadores: con solo dar a dos botones continuamente el personaje comienza a combinar ataques con las piernas que resultan muy difíciles de cubrir o contrarrestar.

Por otra parte, si subes el nivel de juego a hard (difícil), y escoges a un personaje como XiaoYu el juego se vuelve imposible para personas poco expertas, así que podemos comprobar el desnivel entre uno u otro personaje, lo cual desmerece mucho los versus.

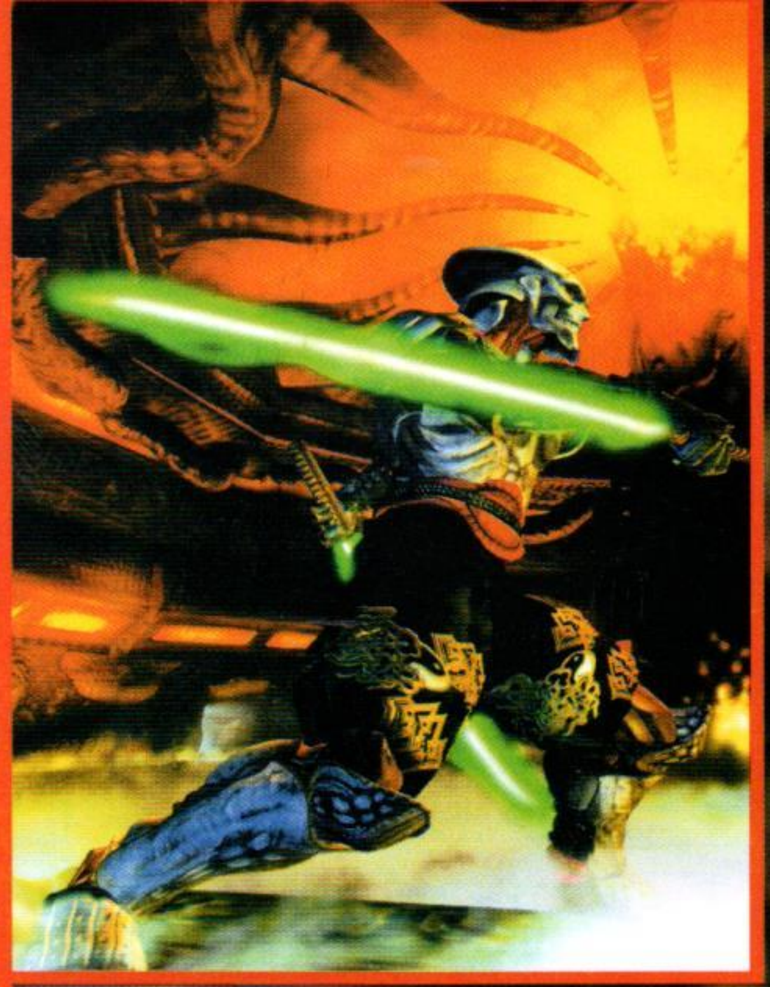
En general, *Tekken 3* es una buena compra tanto para viciados de los videojuegos como para personas aficionadas a las artes marciales, porque con este juego se les caerá la baba y es que ver realizar 5 técnicas distintas de Kung Fu a un mismo luchador es todo un espectáculo.

Si entrenáis mucho a este juego puede que tengáis la oportunidad de luchar contra el campeón de *Tekken 3* del Japón, que esta realizando una gira por todo el mundo para retar a los mejores jugadores de cada país, ¡¡animo!!

LOS FANS

Un videojuego tan popular como *Tekken* ha suscitado varias controversias entre los aficionados, como acalorados debates sobre el estilo de taekwondo practicado por Hwoarang, que no se corresponde con el de la Federación Mundial-el más extendido y practicado, mucho más orientado a la faceta deportiva y competitiva de este deporte-, debates aderezados con amplias explicaciones de los dos estilos de taekwondo existentes...

También es fácil encontrar FAQs-*Frequented Asqued Questions*-, archivos llenos de todo lo que se te pueda ocurrir sobre este juego, tanto trucos como curiosidades extrañas.



PARA SABER MÁS

http://www.geocities.com/TimesSquare/Arena/7917/
The altar of Hwoarang. Aquí podéis encontrar, aparte de elogios a Hwoarang, información general y una buena página de links.

http://www.geocities.com/SiliconValley/Heights/7811/tekken3.htm
Tekken 3 information center. Otra buena página de información general y, en concreto, un montón de FAQs interesantes.

http://nogard.simplenet.com/Tekken3/news.html
Tekken shrine. Una web de lo más completita, con demos, películas ee información general muy completa.

HOT SEASON

Por Ainoa Amperio

Nada más difícil -y más divertido- que intentar sobrevivir en un mercado de anime en el que aparecen varias novedades cada semana. Los productores, los guionistas, los directores, intentan cuidar cada producto y ofrecer elementos que interesen al máximo público posible. Esto da series sobre temas muy diferentes pero que tienen algunos curiosos elementos en común. Por ejemplo, rara es la serie en que el protagonista es único: se llevan los grupos, para atraer a chicos, chicas y ahsta al gato de la casa. Además, se intenta insistir en lo que tiene éxito: mechas, magia, romance, chicas imposibles... con lo que, no importa cual sea el tema, todo acaba pareciéndose. Y como *Brain Powerd* acaba de demostrar que la animación no es tan, tan importante, las productoras se arriesgan más en televisión. ¿Repasamos la nueva cartelera?

MAJUTSU SHI ORPHAN

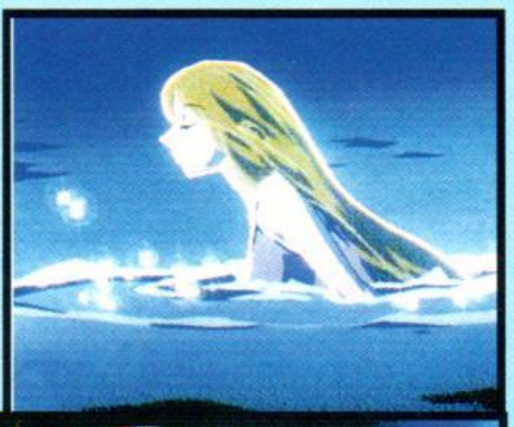
Historia original: TADANOBU AKITA.
Diseño de personajes: MASAHIRO AIZAWA.
Dirección: MASAYORI SEKINE.
Guión: MASAYORI SEKINE y MASASHI KUBOTA.
Dirección artística: MASAHIRO AIZAWA.
Producción: JC STAFF.

Background: Otro manga que se transforma en serie de televisión, que en este caso también cuenta con una serie de novelas.

De qué va: Orphan era un brillante alumno de Kiba no to (la "torre del colmillo"), una prestigiosa escuela de magia, hasta que decidió inesperadamente dejarlo todo y salir de viaje. Su objetivo es encontrar a Arzaly, que parece ser una chica que desapareció hace más de cinco años. Lo malo es que a su propia escuela también le gustaría encontrar a Arzaly... para matarla, y lidera la persecución el viejo maestro de Orphan, el poderoso Child-Man.

El protagonista: Orphan es el típico chico capaz al que de repente le salen aliados por todas partes: tiene un discípulo, Magic, que sabe poca ídem, una chica, Kriow, que le sigue por curiosidad, y - si nos creemos el cartel de la serie, le falta por recolectar dos más. Sus motivos los conoce sólo él.

Puede ser bueno: El director, Hiroshi Watanabe y el diseñador de personajes, Masaki Aizawa, son los de *Slayers Gorgeous* (Aizawa también se ocupó de *Shojo kakumei Utena*), así que el trabajo será muy profesional si la historia responde.



Puede ser malo: Tiene una pinta de topicazo que espanta. Es una de esas series de "grupo que va en busca de aventuras", donde uno sólo de los personajes, Orphan, tiene motivación y donde se ve a la legua que el tema de fondo es su maduración y su posible interés por Kriow, que para eso es rubia y la tiene al lado. Sea cual sea el secreto de Arzaly (que igual no es una persona) y de Orphan, no parece que vayamos a sorprendernos mucho descubriéndolo.

Majutsu shi Orphan, 1998© Sadanobu Akita, Yuya Kusakawa, Kadokawa Shoten, TBS.

Bubblegum crisis-Tokyo 2040, 1998© JVC/AIC.

BUBBLEGUMCRISIS TOKYO 2040

Director: HIROKI HAYASHI
Diseño de personajes y dirección de animación: MASAKI YAMADA.
Dirección artística: SHIGEMI IKEDA.
Producción: AIC.

Background: *Bubblegum Crisis*, un concepto original de Toshimutsu Suzuki, fue un gran éxito de los 80, y una de las series responsables del auge de la OVA. Aunque de los 13 episodios previstos en su momento sólo llegaron a producirse ocho (más el *Hurricane Live*, dos cortos musicales,), ya hubo algún intento de mover de nuevo el producto con *Bubblegum Crash* o *AD Police*. Cualquier historia ambientada en "Mega Tokio" es herencia de esta serie. Cuatro de los ocho episodios originales han sido editados en España, y el resto han sido emitidos por el Canal 33 catalán.

De qué va: Mega-Tokio, 2032-2033. En pleno siglo XXI, la humanidad ha sido víctima de su propio avance. La corporación, Genom, domina buena parte del capital relacionado con la tecnología, y ha creado los boomers, sofisticados androides que se han convertido en protagonistas de una serie de terribles incidentes. Priss Asagiri, Lina Yamazaki, Sylia Stingray y Nene Romanova, las Knight Saber, se enfrentan con sus Hard Suits a los *boomers* de la Genom.

El protagonista: Se hizo un gran esfuerzo en *Bubblegum Crisis* por dotar a sus cuatro protagonistas de una personalidad clara y definida, pero el gato al agua se lo acabó llevando Priss. Cantante de rock, conductora de potentes motos, con una personalidad anárquica y muy temperamental, era la más atractiva de las Knight Sabers.

Puede ser bueno porque: Se ha optado por conservar a las protagonistas, por lo que todos los viejos fans querrán echarles un vistazo a sus heroínas. La particular mezcla de acción y personajes realistas en el futuro es tan válida ahora como entonces, y puede atraer a los nuevos espectadores.

Puede ser malo porque: La televisión implica concesiones. El diseño es blandito, comparado con el original, donde personajes y mechas contaban con toda la caña que podían darles Kenichi Sonoda y Masami Obari. Justo en los mechas, que era lo que más valía la pena modernizar, no se ha hecho nada, y los Hard Suits siguen teniendo tacones altos, que ahora se ven algo anticuados...

STEAM DETECTIVES (KAIKETSU JYOUKI TANDEIDAN)

Historia Original: KIA ASAMIYA.
Dirección: YASUSHI MURAYAMA.
Diseño de personajes: AKIO TAKAMI.
Diseño de mechas: KEISHI HASHIMOTO.
Guión: KENICHI ARAKI, MASAHARU ANIYA .
Dirección artística: HACHIDAI TAKAYAMA.
Producción: XEBEC

Background: Basado en el manga homónimo de Kia Asamiya, que se publica en la revista *Ultra Jump* de Shueisha. Kia Asamiya debe ser primo lejano de algún productor de anime, porque todas sus obras sin excepción parecen ser animadas antes o después, véase *Nadesico* hace nada. De *Steam Detectives* se llevan cinco volúmenes editados en Japón, y Planeta DeAgostini acaba de iniciar la publicación del manga en España. El manga siempre ha tenido una clara vocación hacia el anime, y su pretensión light queda demostrada por el hecho de que en ninguno de los casos de Narutaki hay muertos.

De qué va: Narutaki es el mejor detective de Steam City, un lugar atemporal que reúne el aspecto exterior del siglo pasado, el vestuario de los años 40 y tecnología del futuro. Narutaki tiene una especial motivación a lo Batman, porque su padre, también detective, fue asesinado cuando él era niño. Con la "ayuda" de la alocada enfermera Rin-Rin y del mecha a vapor Goriki, Narutaki se enfrenta a villanos enmascarados, ya sean supereheroicos, como Night Fanthom; de guante blanco, como LuBread; o científicos locos, como Sir Don Death.

El protagonista: Narutaki no es exactamente un detective, ya que no se puede decir que investigue sus casos. Normalmente, nada más llegar al lugar del crimen el culpable aparece e intenta capturar a Rin-Rin, y luego es una cuestión de enfrentamiento de arsenales tecnológicos. En fin, que protagonista-protagonista, mucho no lo es.

Puede ser bueno: Porque el particular estilo de Asamiya en esta obra, muy diferente al suyo habitual, puede prestarse a una animación muy sencilla pero muy espectacular, y el ambiente retro de la serie puede darle mucha personalidad. La historia es episódica y tiene poca continuidad, cosa que también puede ayudar, y parece que muchos episodios no tendrán nada que ver con el manga.

Puede ser malo: Precisamente porque el guión de *Steam Detectives* no da para mucho como manga, como historia, o como trama general, puede acabar siendo una serie divertida pero muy intrascendente, muy olvidable. El día que el señor Asamiya se decida a explicar algo más complicado, va a ser otro rollo...

Kaiketsu jyouki tanteidan, 1998©Studio Tron, Shueisha, Narutaki tantei jimusho, TV Tokyo .

EAT-MAN'98

Background: La adaptación de *Eat-Man*, el manga de Akihito Yoshitomi (dos tomos han sido editados en España), en horario de madrugada, es uno de los nuevos animes que buscan otro horario y, en teoría, también otro público. Después de una primera temporada de 12 episodios, llegan 12 más.

De qué va: *Eat-Man* es la historia de Bolt Crack, un misterioso solitario que recorre el mundo contratándose como mercenario, aprovechando su extraña habilidad para puede comer metal y "regurgitarlo" a voluntad. Vaya, que puede comerse un tanque por piezas y disponer de él cuando le haga falta.

Puede ser bueno: Porque en esta nueva temporada Akihito Yoshitomi, se ha implicado más en la producción: seis de los 12 capítulos han salido del manga y Yoshitomi ha supervisado el diseño de mechas, personajes y el Image Board, por lo que uno de los problemas de la última serie, la frialdad del diseño, podrá solventarse.

Puede ser malo: Porque este nuevo formato de anime a medias temporadas y en horarios extraños parece que nunca podrá tratar material muy ambicioso, sino sólo series episódicas, de guión sencillo y más o menos enrollado como esta.

Basado en el manga de AKIHITO YOSHITOMI.
Dibujo: MASAAKI KAWANAMI.
Diseño de personajes: ISAMU IMAKAKE.
Diseño de mechas: TAKAHIRO YAMADA.
Producción: STUDIO DEAN.

Eatman'98, 1998© Akihito Yoshitomi/Media Works Inc./Project Eat-Man.

MAMOTTE SHUGO TSUKITEN
(PROTEGE A LA PROTECTORA DE LA LUNA)

Background: Un manga de Enix, editorial cuya revista líder, el *Shonen Gangan*, va dirigida a chicos de 9 a 13 años.

De qué va: Shaolin es una ninfa de la luna, que ha venido a nuestro mundo para proteger a Tasuke. Rhuan es una ninfa del Sol, que ha venido a nuestro mundo para proteger a Tasuke. Tasuke es un chico de 13 años, solo en casa porque su familia se ha ido de viaje. Su vida se convertirá rápidamente en un infierno.

Puede ser bueno: No hay temporada sin serie de *magical princess*, y no hay serie de *magical princess* que no sea encantadora, mona y simpática. Ésta promete un menos babeo y un poco más de acción (más como *Tenchi Muyo*), aunque el previsible triángulo será el protagonista principal.

Puede ser malo: Resulta imposible no buscar paralelos entre ciertas diosas nórdicas y estas ninfas planetarias, una de ellas tierna como pan de molde y la otra más bien lanzada. Es descaradamente lo mismo, pero para menores de 15 años, y ya puestos, vale la pena pasar de todo y pedir una pizza.

Historia original: MINENE SAKURANO
Productor: JUN KAJI, TETSUYA WATANABE
Director: YUKIO KAIZUKA
Diseño de personajes: KEN UENO

Mamotte shugo tsukiten, 1998© Minete Sakurano, Enix, Asashi TV, Dentsu, Toei Doga

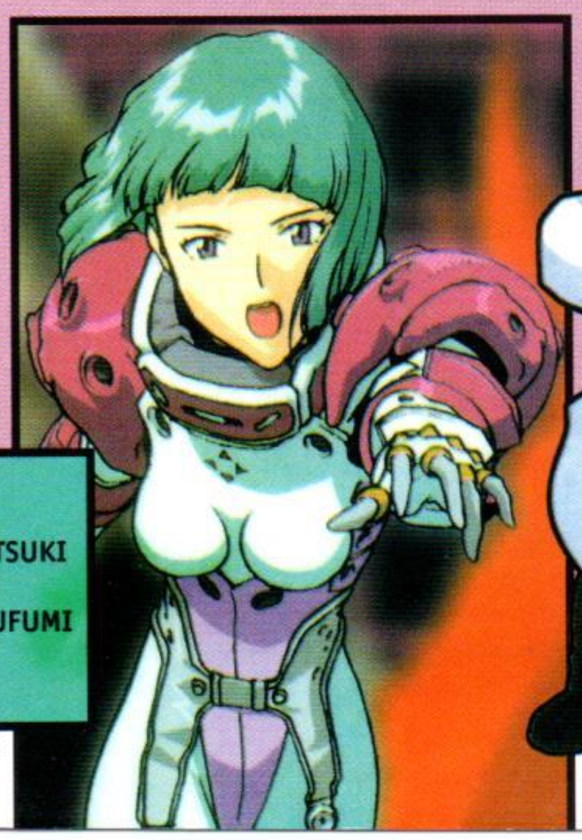
GASARAKI

Background: *Gasaraki* es "el qué" de la temporada, o sea, la serie que quiere ser *Evangelion* esta temporada, creada para televisión y que combina adolescentes, un diseño cuidado, mechas y traumas varios.

De qué va: Yushiro es el piloto de un "arma táctica", es decir, un cacho mecha, pero para librarse del stress del trabajo también es el heredero de una escuela de baile tradicional japonés llamado "gasara". Lo malo es que lo del baile puede dar sorpresas, como descubre Yushiro cuando se le aparece Miharu, una entidad que le advierte de un peligro inminente. El problema está en la disputa entre el clan Gowa y los Simblo, por el control de la tecnología oni-no-te ("mano de demonio").

Puede ser bueno: Todo el diseño -muy a lo *Eva*- y preparación de la serie ha sido muy espectacular, con portadas en las revistas incluso antes del estreno, espectaculares ilustraciones de Izubuchi, toda la fuerza de promoción de la Sunrise, etc. Yutaka Izubuchi promete además explicar de una vez por qué todos estos mechas tienen dos pies (algo de tomar la iniciativa en el combate). Serie a seguir a ver qué pasa.

Puede ser malo: Los creadores japoneses, en su eterna búsqueda de la idea perfecta y original, han intentado mezclar muchas veces aceite y agua, pero mechas+bailes tradicionales+ espíritus parece un poco demasiado extraño. Después del fiasco Evangelion, además, los fans japoneses esperarán un poco antes de dejarse llevar de nuevo por una serie.



Director: YOSHISUKE TAKAHASHI
Guión: TORU NOZAKI Y CHIAKI KONAKA
Diseño de personajes: SHUKO MURASE Y ATSUKI YAMAGATA
Dirección artística: SHIGEMI IKEDA Y TATSUFUMI TAMAGAWA
Diseño de mechas: YUTAKA IZUBUCHI

Gasaraki, 1998© Sunrise/Osaka TV.

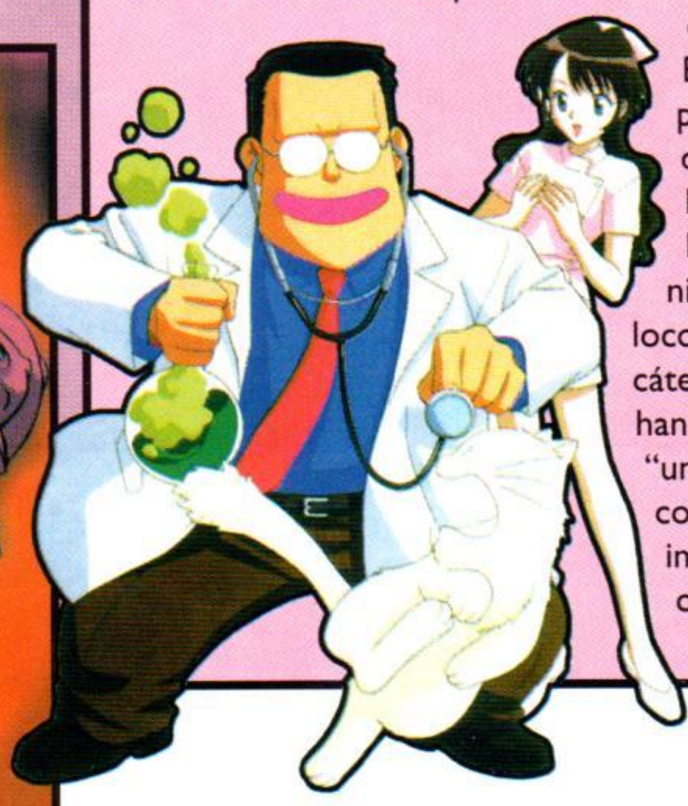
DOKKIRI DOCTOR

Background: Fujihiko Hosono es un respetable autor de manga de terror, que ha publicado sobre todo en editoriales como Futabasha y Shogakukan; de su trabajo hemos visto en España un tomo de *Judge*. *Dokkiri Doctor* ("Doctor asustado"), es una popular serie humoristica.

Historia original: FUJIHIKO HOSONO.
Director: KAZUNORI MIZUNO.
Concepto: SATORU NISHIZONO
Diseño de personajes: MARI KITAYAMA.
Dirección artística: SHINOBU TAKAHASHI.
Producción: STUDIO PIERROT.

De qué va: Haruka Nishikikoji viene a ser el doctor Frankenstein, con pinta del monstruo de ídem. Con la ayuda de su irresponsable enfermera, Miruki, el doctor Nishikikoji se dedica a inventar con el propósito de salir con su "novia", Miyuki, y luego a inventar cosas para que sus inventos no se salgan de madre. Normalmente, fracasa, pero algunos de sus inventos merecen una segunda oportunidad, como el "magnetic lip" (permite besar a quien los lleve puestos) o el Boin ni naru (senos voluminosos), para que Miyuki no se sienta frustrada por tener poco busto...

Puede ser bueno: Los miércoles a las 7:30 son un horario de anime de máxima audiencia, pero no tan infantil como el que viene antes; era dónde se emitía *Urusei Yatsura*. Esto es lo mismo: comedia loca, para todos los públicos, animada de manera muy competente.



Puede ser malo: Porque el bueno de Haruka no lleva un bikini atigrado, porque para inventores locos conocemos otro que ya sentó cátedra. Las revistas japonesas no le han hecho mucho caso porque no es "una serie de animación", es "una sitcom" y, para el caso, podría ser de imagen real. Si encuentra su público, sin embargo, vamos a oír hablar de ella.

© Fujihiko Hosono/Shogakukan Inc./ Fuji TV

DEVILMAN LADY

Background: Dentro de la línea de "revamp" de todos los clásicos de Go Nagai, a *Devilman* le tocó la tarea de abrir fuego con el manga, en esta nueva versión, *Devilman Lady*, que se publica en la revista *Morning*. Una nueva versión de anime era casi inevitable, pero como tampoco ha sido precisamente un gran hit, la producción se estrenará en cadenas locales.

De qué va: Se ha desatado en varios países del mundo una epidemia sin precedentes. Es el fenómeno "beast", un extraño virus que hace que los seres humanos se transformen en terribles bestias. La causa del fenómeno es desconocida, y la humanidad vive sumida en el terror. Hasta que una chica, Jun, logra que su alma humana sobreviva a la transformacióny renace como Devilman. Sin saber muy bién qué ha pasado, Jun decide combatir con los Beast, secundada por Aska, una miembro de la HA (Human Alliance). Su relación pronto adquiere un tinte conflictivo.

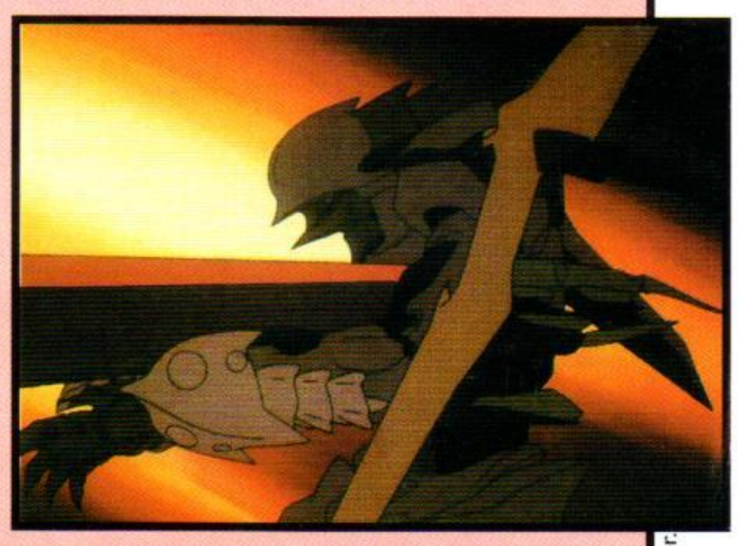
Director: TOSHITAKA HIRANO.
Concepto: CHIAKI KOAKI.
Diseño de monstruos: HIROSHI MARUYAMA.
Diseño de mechas: SATORU ISHINO.
Diseño de personajes: SHINOBU NISHIOKA.
Producción: KYOKUICHI TOKIO MOVIE.

Puede ser bueno: Porque los tres diseñadores de la serie han conseguido realmente alejarla visualmente de la versión en papel. Igualmente, su director, Toshitaka Hirano, ha declarado que la historia no tendrá mucho que ver, sino que se centrará más en la base de la acción y el horror, lo que sin duda será para mejor.

Puede ser malo: Porque por mucho cambio y mucho maquillaje que se le ponga, *Devilman Lady* no es un buen manga ni una buena segunda parte del gran clásico. Milagros, tampoco.

Devilman Lady, 1998© Go Nagai/ Dyn amic Planning

GENERATOR GAUL



Background: Otro de esos animes de 12 episodios, que pretender crear un producto explotable después en otros formatos.

De qué va: De la vida de un chico, Gaul, que va al instituto, está como un tren y tiene pretensiones de justiciero. Para ello cuenta con su habilidad especial de "generator", de activar toda la información del genoma humano (se usa sólo una pequeña parte) y conseguir sorprendentes poderes. Gaul forma equipo con sus colegas Koji y Ryo, y hay dos chicas-florero a su alrededor: Masami, la hija del propietario de la casa donde residen, muy lanzada, y Natsume, una chica que prefiere la compañía de las flores.

Puede ser bueno: Como otros productos de la Tatsunoko, no tiene pretensiones y puede dar la sorpresa. El director, Seiji Mizushima, insiste en que quiere enfrentamientos cuerpo a cuerpo, no tecnológicos, lo que le puede dar otro aire a la historia.

Puede ser malo: Parece una de esas series en las que se piensa mucho en los personajes, para que enganchen al espectador, y muy poco en todo lo demás; en 12 episodios, no les va a dar para más.

Director: SEIJI MIZUSHIMA.
Concepto: HIDEFUMI KIMURA.
Guión: FUMIHIKO SHIMO.
Diseño de personajes: AKIRA OGURO Y TAKASHI TOMIOKA.
Diseño del "generator": NOBUYASU MORIKI.

Generator Gaul, 1998© Tatsunoko Prod./Nihon Victor.

SABER MARIONNETES J TO X

Background: Después de la primera serie de *Saber Marionettes J* (25 episodios, producidos en 1997) y un año y medio de pausa, se recupera esta alocada idea de Satoru Akahori. Durante la pausa, ha continuado en activo el manga, también con guión de Satoru Akahori.

De qué va: Lime, Cherry y Bloodberry son "marionettes", androides en forma de espectaculares chicas y ciudadanos de segunda clase en un mundo ligeramente diferente del nuestro. Por supuesto, tienen un chico al que entontecer por culpa de ser buena persona y eso, un tal Otaru. El mensaje de la serie se refiere a si las chicas son personas o muñecas hinchables.

Historia original: SATORU AKAHORI.
Dirección: MASAMI SHIMODA.
Plan de la serie: MASAYORI SEKINE.
Diseño de personajes:

Puede ser bueno: *Saber Marionettes* funcionaba sobre todo por que dependía del humor alocado de Akahori y de las espectaculares chicas saltando por la pantalla. Si se repite la combinación, muchos adolescentes hiperhormonados volverán a apuntarse.

Puede ser malo: El guión de esta nueva serie empieza con la muerte de Ieyasu, el señor del castillo de nombre Japonés, cuyo control pasa a una científica loca, de nombre Lorelei, en vísperas de la invasión de Teratoo. No promete.

Saber Marionettes J toX, 1998© Satoru Akahori, Hiroshi Nugishi, Tsukasa Kotobuki, Kadokawa Shoten, Bandai Visual, Sotsu Agency, TV Tokyo.

SUPERDOLL RIKA-CHAN

Background: Siempre tiene que haber algo así en antena; cuando no es *Super Doll*, ahí está *Rika-chan* para llenar de intrascendencia y de ojos grandes nuestras vidas.

Director: GISABURO SUGII
Concepto: ASAMI WATANABE
Diseño de personajes: TETSUYA KUMAGAWA
Dirección artística: TETSUYA KUMAGAWA
Producción: MAD HOUSE

De qué va: La historia de una chica, Rika Kayama, y sus protectores especiales, sus muñecas Rika-chan (Rika-chan viene a ser el modelo de Barbie japonés). En ayuda de Rika salen Doll Knight Izumi (responsable de la vida), Doll Knight Isamu (es un chico, responsable del valor) y Doll Knight Rika (la líder y la responsable de la inteligencia). Claro, todo esto pasa porque la madre de Rika, Orie, proviene de Doll Land, pero como se enamoró de Pierre, un músico mortal, pasó lo que tenía que pasar y ahora es una feliz diseñadora de modas. Pero desde Doll Land, Rika sufre los ataques de otros pseudo muñecos, como Way, Pull o Scarecrow.

Puede ser bueno: Aunque la serie es claramente infantil, la calidad de producción es indiscutible, el diseño es luminoso, perfecto para el producto. El productor insiste en que no es "lo de siempre" y -quién sabe- a lo mejor tiene razón.

Puede ser malo: Es una serie del modelo "exaltemos los valores de la amistad" y, "qué bonito es el mundo", así que para un otaku no va a funcionar mucho, a no ser que le vayan las Barbies. Para su publico, en cambio...

Superdoll Rikachan© 1998 Takara, Aeon, Genko, Tokio TV

Por Ainoa Amperio

GAINAX SIN MECHAS

Nueva serie shojo: Kareshi kanojo no jijo

¿Hay vida después de *Evangelion*? Hideaki Anno, el creador de la serie de anime más popular y polémica de los últimos años, vuelve a la carga con una nueva producción para televisión. En vez de la segunda parte de *Wings of Honneamise* que había prometido, Anno ha decidido lanzarse a un campo desconocido hasta ahora para Gainax: el shojo.

DESDE LAS PÁGINAS DE LALA...

Puestos a elegir un shojo, Anno ha escogido uno original. Se trata de *Kare to kanojo no jijo*, que podría traducirse como "Asuntos de él y de ella", basado en un manga de Masami Tsuda. *Lala* no es una revista de shojo de las más populares o conocidas, como *Nakayoshi* o *Ribbon*, donde suelen publicarse historias de aventuras, sino que incluye algunas propuestas más originales y menos mangas fantásticos. No hará falta decir que *Kare-kano* (así abrevia la serie su autor) no tiene ni un sólo elemento fantástico: ni sucede en el futuro, ni aparecen robots gigantes que luego resultan ser algo más, ni nadie tiene orígenes misteriosos o poderes mágicos. En resumen, que *Kare-kano* es un gakuen, una historia de instituto, basada completamente en el carácter de los personajes y con un trasfondo claramente romántico.

¿QUIÉN ES ELLA?

La protagonista absoluta de la historia es Yukino Miyazawa. Yukino tiene 15 años, y ha descubierto cuál es el secreto del éxito social. Sin tener una opinión demasiado buena de ella misma, le gusta destacar y recibir la adulación de sus compañeros, por lo que se preocupa de destacar en todos los campos: en sus estudios, en todos los deportes... Siendo "la primera de la clase" en todo, Yukino no tiene que preocuparse de encontrar su lugar; viene dado por su posición.

Claro que esto no tiene nada que ver con quién y como es Yukino de verdad. En su casa, Yukino tiene dos hermanas pequeñas, viste descuidadamente y es, en resumen mucho mas normal. Sus dos hermanas, Tsukino y Kano, han descubierto que Yukino lleva en realidad una doble vida y no dejan de hacérselo notar. Pero en cuanto cruza la puerta de su casa, Yukino se convierte en la "King of Vanity".

La gente que vive en una burbuja puede verla pinchada por cualquier pequeña cosa. Yukino va a dejar la escuela (Junior High) para pasar al (Instituto), y para mantener su "situación social", quiere ser la primera en el examen de ingreso. Para su sorpresa, no lo consigue: un tal Soichiro Arima consigue ser el primero. Yukino se siente humillada: dedica todo el principio de curso a estudiar para "vencer" a Soichiro y,

Kareshi kanojo no jijo, 1998©Masami Tsuda, Hakusensha, Gainax, Karekano, Terebi Tokyo, SOFTX

por supuesto, lo consigue. Soichiro es el hijo único de la familia Arima, muy buen estudiante, deportista, muy amable con las chicas. Y no le preocupa nada todo el tema de Yukino; al contrario, le dice que la quiere. Yukino, una vez recuperado "su" lugar, le ignora.

Soichiro busca una excusa para ver a Yukino, y la consigue cuando le hace chantaje para que le ayude con sus interminables reuniones de clubs escolares. A Yukino no le hace mucha gracia que la manipulen, y la cosa acaba con ella pegándole y con una persecución campo a través: como los dos son buenos deportistas, él la atrapa y deciden que, después de todo, ¿por qué no ser amigos?

¿QUIÉN ES ÉL?

Soichiro Arima acaba de cumplir 16 años y se siente muy atraído por Yukino, porque siente que ella es un alma gemela. La razón es que Soichiro también tiene un comportamiento esquizofrénico. Puertas afuera, es otro alumno brillante y simpático, muy bueno tanto en los estudios como en los deportes, alguien a quien se le pide que entre en 17 clubs diferentes a principio de curso.

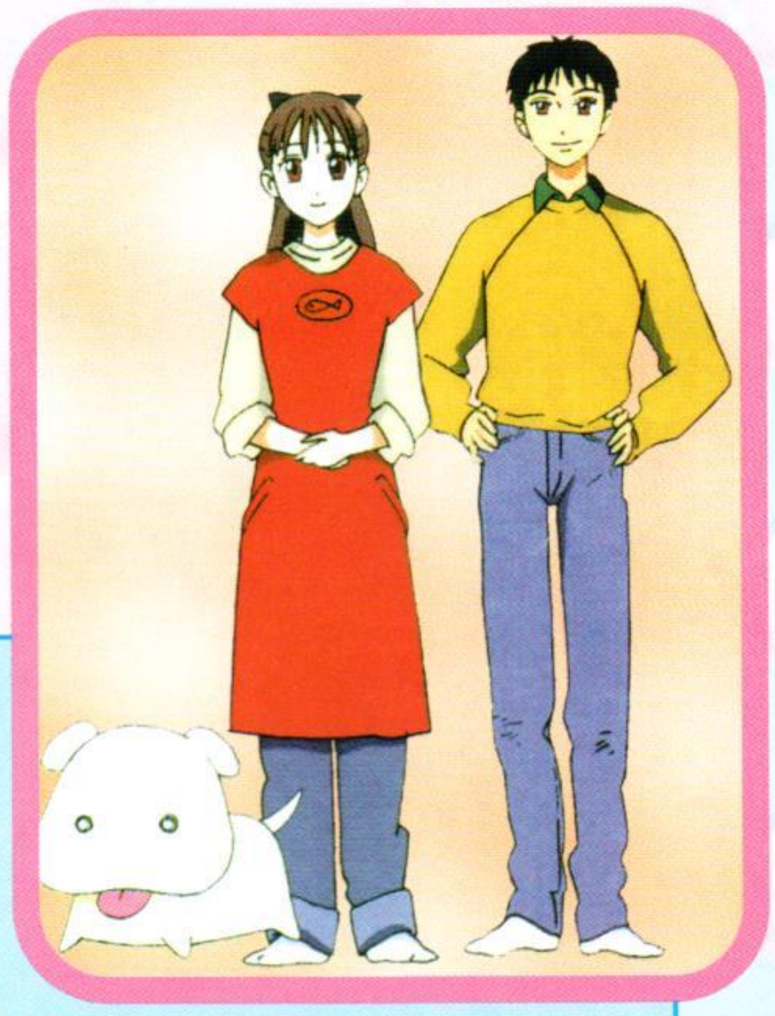
Pero Soichiro se siente como un fracasado, y ni siquiera puede mostrar sus verdaderos sentimientos en casa. Sus padres se dedicaban, parece, al robo y al chantaje, hasta que un día desaparecieron no se sabe a donde. Soichiro fue entonces adoptado por la familia de su tío, el hermano mayor de su padre; todos los hermanos de este son ricos, respetados y de clase superior, como corresponde a una familia que remonta sus raíces a la época Edo. Todos sus antepasados se han dedicado a la medicina, su tío es médico y toda su familia espera que Soichiro sea también "perfecto", no

HIDEAKI ANNO

Filmografía.

Hideaki Anno (Prefectura de Yamaguchi, 1960), empezó su carrera como un fan más, completamente obsesionado por la ciencia ficción, tanto en el cine como en televisión. Fan de *Ultraman* y de los shows de Gerry Anderson (*Thunderbirds*), siendo todavía estudiante se unió a Takami Akai e Hiroyuki Yamaga para crear la compañía Daicon Film en 1982. Su primer trabajo profesional fue como animador para Artland en *Macross* (*Chojiku yosai Macross*, 1982). Fue animador también en *Kaze no Tani No Nausicaä*; se rumorea que su escritorio estaba tan lleno de libros de referencia, mangas y anime que apenas podía trabajar, y el propio Miyazaki dudaba de que, al final del trabajo, pudiera quitar todo aquello.

En Nochebuena de 1984 Daicon Film murió y nació Gainax; su primer proyecto fue *Wings of Honneamise*, para lo que se empezó creando un piloto de cuatro minutos (*Royal Space Force*, 1985). La película no apareció hasta 1987; el crédito oficial de Anno es director de animación y diseñador de mechas. El primer éxito serio de la nueva compañía fue en realidad la serie de OVAs *Top o nerae!* (1988), que Anno co-guionizó y dirigio; lo mismo que hizo para *El misterio de la piedra azul* (*Fushigi no umi no Nadia*) en 1990, otro gran éxito que que ganó el Animage Grand Prix. En 1991 apareció *Otaku no Video*. Gainax estuvo paralizada hasta 1995, cuando apareció *Neon Genesis Evangelion*, también escrita y dirigida por Anno.



LOS SECUNDARIOS

HIROYUKI Y MIYAKO MIYAZAWA →

(37 y 35 años)

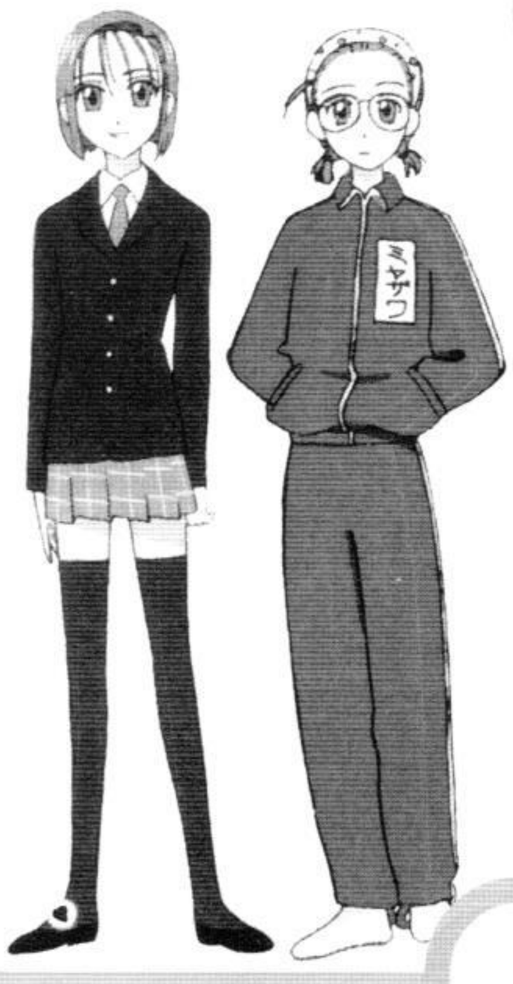
Los padres de Yukino. Aunque parece que unos padres no cuentan para mucho en esto, el tomo 6 del manga se dedica íntegramente a su padre, y el ambiente en casa de Yukino es determinante para la historia.

← **HIDEAKI ASABA**

Un alumno muy popular con las chicas, cuya ilusión en la vida sería tener un harén ("Asaba Mary Land", ¿como en Mary tenía un corderito?), y que decide perseguir a Yukino y hacerse amigo de Soichiro ya que, como también es popular, le hará parecer más simpático.

TSUKINO Y KANO MIYAZAWA →

Las hermanas pequeñas de Yukino. Tsukino es muy animada, y se ríe bastante de su hermana mayor, pero quien es realmente feliz es Kano, que además suele acertar plenamente con lo que le pasa.



Aunque no os lo creáis, estas dos chicas son la misma: Yukino. Quién lo diría.

En el anden del tren, Soichiro resbala. Yukino no se atreve a escribir una carta de amor, no tiene a nadie que sea su mensajero, y no se atreve a llamarle por teléfono.... Al final del episodio, Yukino no ha conseguido comunicar su importante mensaje. En el capítulo cinco, los dos deben participar en una reunión atlética y tampoco consiguen encontrarse hasta el final del capítulo, cuando aprovechan para besarse. La serie avanza, y han aparecido nuevos personajes y situaciones, pero esta es la idea general de la serie.

EL PADRE DE LA CRIATURA

como su padre. Soichiro cree que él no es brillante, y que sólo consigue salir adelante gracias a su tozudez, pero que le está mintiendo a su familia. De manera que sólo puede ser él mismo cuando está solo y, además, siente envidia de los padres y de la familia de Yukino.

¿Y A QUÉ SE DEDICAN?

A lo de siempre: que si reuniones atléticas, que si ir a clase, que si intentar verse, ya que sus múltiples compromisos sociales les dejan muy poco tiempo. Por ejemplo, cuando en el capítulo 4 la pobre Yukino intenta decirle a Soichiro que le quiere, innumerables dificultades salen a su paso. Primero intenta encontrarse con él en el laboratorio de Química, pero unos alumnos de otro curso deciden utilizarlo. En la biblioteca, una estantería cae cuando ella intenta confesar su amor. En el pasillo, un profesor les llama justo a destiempo.

¿Por qué querría Hideaki Anno dirigir -y, de paso- guionizar- un anime como *Kare-Kano*? Parte de la respuesta podría encontrarse en *Evangelion*, como han señalado y algunos fans. ¿Por qué *Evangelion* tiene un final tan extraño? Tomemos una de las teorías en juego: Hideaki Anno no había planeado eses final tan raro en plan "todo era un sueño" desde el principio, sino que fue la reacción del público lo que le motivó a dar un mensaje diferente al público. Después del final de *Eva*, hubo tres Comikets, tres, dedicadas al tema. *Evangelion* absorbió la imaginación del público; quizá Anno decidió por eso dar eses curioso mensaje de "nada de escapismo, volvamos a la realidad". Lo que, ni qué decir tiene, la gente se ha tomado fatal, en Japón y en España, porque si no es para hacer escapismo, ¿para qué ver anime? Y Anno todavía nos debe el final de la historia...

Pero hay algo clarísimo: *Kare-kano* no tiene ningún detalle fantástico: habla de adolescentes reales en el mundo real, y la sospecha general es que Hideaki Anno lanza un mensaje también con la elección del tema. Lo que es seguro es que no va a aventurarse rápidamente en el terreno de la ficción de nuevo... Todavía más cierto es que *Kare-kano* no tiene la audiencia que tenía *Evangelion*...

EFECTOS ESPACIALES

Kare-kano tiene algunas características bastante curiosas. Por ejemplo, la serie no tiene opening. O, más bien, no lo ha tenido hasta prácticamente el capítulo 10. ¿Por qué? Ni se sabe; lo cierto es que la serie no lo ha tenido hasta que los fans no lo han reclamado. Encima, el ending no es propiamente animado, sino que es una cámara moviéndose sobre un escenario (varía en cada episodio), mientras suena una versión de una vieja canción, *Yume no naka he*. Incluso la

LA VUELTA AL COLE

Entre *Marmalade Boy*, *Kare-kano* y la ESO, algunos lectores se empiezan a preguntar si los chicos japoneses van a la universidad en 5º de EGB o qué... Intentemos aclarar un poquito el tema escolar japonés.

Los niños entran en la **escuela primaria** (*shogakko*), a los siete años, y asisten a ella durante seis años. La mayor parte de las escuelas no tienen uniforme.

A los 13 años empieza la **enseñanza media** (*chugakko*), a la que asistirán durante tres años, hasta los 16. Aquí se empieza a llevar uniforme, ellas el *serafuku* ("sailor fuku" o uniforme de marinero) y ellos el *tsumeeri*, el uniforme oscuro con aires militares.

De los 16 a los 18 asisten al **instituto** (llamado *kogakko*), durante los que se preparan para pasar los dificilísimos exámenes de ingreso en la universidad. Aquí también se lleva uniforme, muy similares a los de la enseñanza media.

animación para la pausa publicitaria no es tal, sino un texto escrito.

En los episodios en sí, Anno ha usado muchos de los recursos que nos alegraron la vida en los últimos episodios de *Eva*. No sólo usa efectos radicales, como jugar con el color de la imagen o eliminar los fondos, sino que inserta imágenes reales: cuando en el episodio 4 el tren que se lleva a Soichiro se aleja sin que Yukino haya podido darle su mensaje, aparecen imágenes reales de los raíles de un tren. Para acabarlo de arreglar, el trailer del siguiente episodio -que en Japón se emite después del ending- tampoco es animado, sino que en él aparece alguno de los dobladores explicando la película.

Quizá, con todos estos trucos, Anno quiere evitar que los personajes adquieran demasiada vida propia, ya que le permiten recordar a cada paso que hay un mundo real detrás de la ficción.

EL MANGA ORIGINAL

Masami Tsuda es un mangaka shojo muy normalito, con un estilo muy estilizado y agradable pero bastante impersonal, que publicaba desde hacía unos años en la revista *Lala* de Hakusensha, que no es precisamente una de las más famosas (*Ribbon* o *Nakayoshi* son más de gusto general). Su obra ha tenido un éxito relativo, e iba por el quinto tomo recopilatorio cuando Gainax se interesó por ella. Como suele pasar en estos casos, desde que saltó la noticia se agotaron todos los tomos del manga y ahora es casi imposible conseguir unas míseras páginas. Pero bueno, el sexto tomo ha salido a la venta hace nada y al menos Hakusensha está más contenta que unas pascuas con el inesperado regalo que le ha hecho el excéntrico señor Anno.

Si os estais preguntando, ¿para cuándo el argumento?, lo cierto es que el anime sigue tan fielmente el manga que no tenemos nada nuevo que explicar a no ser que adelantáramos acontecimientos. Como eso está muy feo, de momento vamos a dejarlo para no repetirnos... Eso sí, comentar que el humor del manga es un poco más "borde", y la impresión general algo más deprimente... No es un shojo cómico, precisamente. Pero bueno, es un manga costumbrista, muy real, que tiene su encanto, y si gracias a Gainax vuelve la época dorada del shojo -que al menos en anime va un poco de capa caída- pues no vamos a quejarnos.

Kareshi kanojo no jijo, 1998© Masami Tsuda, Hakusenhsa

HABLANDO EN LA RED...

Como hay pocos episodios de *Kare-kano*, resulta difícil hacerse con alguno rápidamente, así que buscando opiniones frescas dimos un paseo por una popular ML de shojo, e hicimos unas cuantas preguntas sobre la serie.

Sobre Gainax

"Odio Gainax."☆"¿Animación? Es una serie de Gainax. La mayoría del tiempo no se mueve."☆"El episodio de esta semana ha sido más y más Gainax, 'típico Gainax', lo odio."

Sobre la animación

"El diseño de personajes no es tan mono como para ser desagradablemente mono, pero es aceptable. Creo que el porcentaje bastante elevado de SDs ayuda."☆ "El trabajo de Gainax no se mueve. Yo creía que la definición de animación implicaba movimiento"☆"Los primeros tres minutos del episodio de hoy eran imágenes fijas."

Sobre el tono de la serie

"El manga original empieza siendo bastante cómico y luego es muy, muy deprimente."☆ "Es como Eva, que empezó siendo suave y acabo siendo muy duro."☆"Eva era una historia original. Me extrañaría que Anno no arreglara la historia a su gusto."

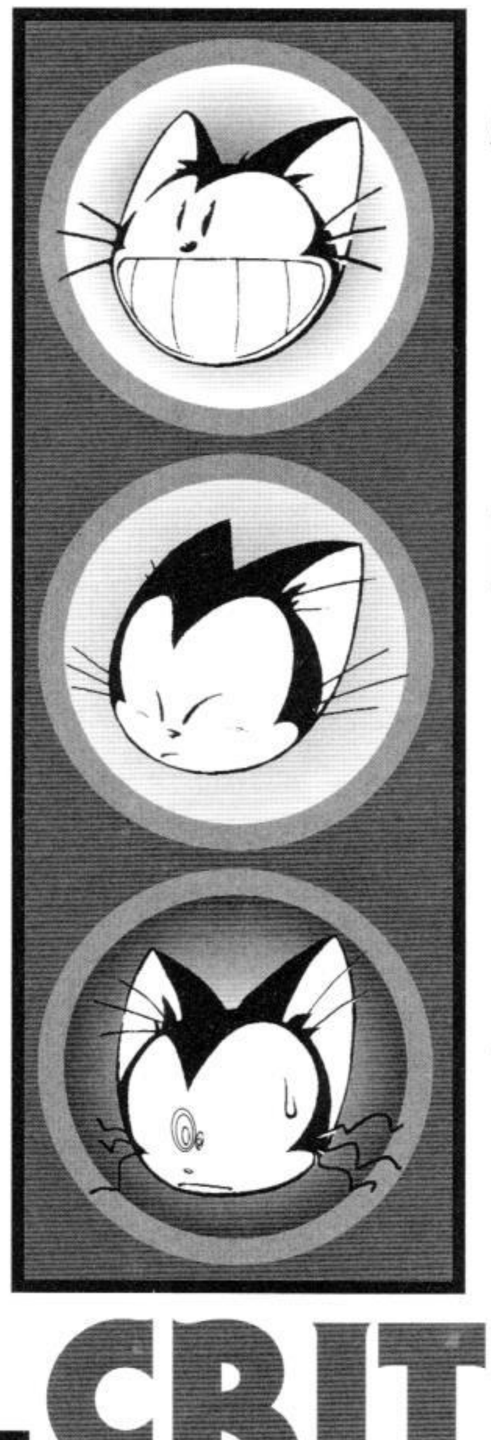
Algo positivo

"Prefiero esto, anime dedicado a una audiencia de más edad y durante tanto tiempo como sea una historia interesante con personajes interesantes, me gustará."☆"No me importa demasiado lo del movimiento o el diseño mono, mientras me dé algo en que pensar y una historia y personajes que me conmuevan."☆"Es muy diferente del típico anime shojo. Era muy referescante y divertido. No importa si no hay opening; yo prefiero pasar directamente a la acción. Creo que la respuesta ha sido tan negativa porque la gente está amargada con Gainax y Anno. Creo que el trabajo de Anno es comparable al de David Lynch, que también genera mucha controversia."

Agradecemos a Hitoshi Doi, Kenji Shimizu, Eric J. Henwood-Greer, Beth J. y Danielle Scott su amabilidad con nuestras preguntas.

MANGA navigator

El Pachunometro



MOLA

- Que después de enterrar *Patlabor* se hayan decidido por una honrosa exhumación.
- Que empiece a funcionar el manga "diferente", como *Ikkyu*. Y que el editor de Planeta esté dispuesto a seguir ese ejemplo.
- Que Canal 33 emita *Lady Oscar*.
- Que anuncien *Totoro* por televisión. Ya era hora que se dieran cuenta de lo rentable que es la publicidad.
- Que publiquen el manga de *Marmalade Boy* al mismo tiempo que emiten el anime.

NOSTAMAL

- Que no se aclaren con el opening de *La familia crece*. La versión vocal la añadieron hacia el episodio número 20, ¿están tomando ejemplo de Gainax?. Además, el opening que emiten es el de la última parte de la serie, y el eding es el tercero. Ya podrían aclararse.
- El horrible título de *Slayers*. Ya no saben ni transcribir.
- El doblaje de la versión catalana de *Evangelion*. Las voces no están mal, pero la traducción es infame.

DE.MODE

- El *Fly me to the moon*. Todos los que estábamos en el Salón del Manga llegamos a odiar esa canción.
- Llevar peluches de *Pikachu*. Están pasados de moda.
- Que los que van de otakus renieguen de Disney cuando *Mulan* está tan bien.

CRITICA

BLACK JACK, EL HÉROE ÉTICO

Se supone que la quintaesencia de una serie (de cine, televisión, cómic o manga) es el protagonista (o los protagonistas). Él/ella (o ellos/ellas) conducen al lector al borde de abismos narrativos más o menos insondables, generando malestar, buen humor o, en el peor de los casos, absoluta indiferencia. Por eso, no deja de ser sorprendente, al menos para un lector no habitual de mangas, encontrarse con una serie como *Black Jack*.

Porque el protagonista no es el héroe definitivo, ni siquiera esa sombra de tenue gris que aquilata otras formas de entender los comics; Black Jack es un *macguffin*, como diría Hitchcock, pero un *macguffin* moral, ético, una excusa para librar una discusión casi filosófica. Él está ahí, casi en la sombra, casi indiferente al mundo que lo rodea, y es ese mundo quien, en un momento concreto, solicita de sus servicios para resquebrajar ese dilema moral, para buscar una solución ética a un problema concreto. *Black Jack*, el manga, son historias casi cotidianas, reflejos más o menos distorsionados de realidades; ése es el *leit motiv* de la serie: la reflexión sobre la conducta humana.

Reconozco, hasta el momento, mi absoluto desconocimiento del trabajo de Osamu Tezuka, pero ahora empieza a comprender por qué le llama el "padre del manga moderno"; aunque, la verdad, me da igual que sea manga o cómic o *fumetti* o *bd*. Lo importante es que escribe y dibuja buenas historietas.

Antoni Guiral

Por la redacción

MISCELÁNEA

EN CARTERA

SLAYERS

Los rumores en las tiendas indican que hay un manga, además de *Dragon Ball*, que se está vendiendo como rosquillas: *Marmalade Boy*. Si esto no indica de una vez por todas que la televisión es el camino del éxito, es difícil saber qué lo hará. Surge la pregunta de quién editará entonces el otro anime que nos ha regalado inesperadamente TVE: *Slayers*, o *Reena y Gaudy*. Como había estado en cartera de Planeta-DeAgostini, nos dirigimos al editor de la línea, Jaime Rodríguez, para que nos explique como sigue el tema, y nos ha dicho que, si no pasa nada tendremos los tres primeros tomos de *Slayers*-que forman una historia completa- a partir de febrero. Cuidado, es el manga regular -el más pequeño- de Shoko Yoshinaka, no ese tomo más grande que circula por ahí. Los tres primeros tomos adaptan la primera serie de televisión. Esperemos que funcione tan bien como parece estar haciéndolo *Marmalade Boy*, y que si el anime se populariza -otra vez- los avispados editores aten cabos y tengamos productos a dos bandas.

Slayers, 1998©Shoko Yoshinaka, Ryu Araizumi,Kadokawa Shoten

LA PREGUNTA

¿QUÉ HA PASADO CON NADESICO?

El nuevo manga de Kia Asamiya, que generó una popular serie de televisión la temporada pasada y del que está a punto de aparecer una película dentro de nada, tenía salida prevista para el mes de octubre, e iba a ser presentado en el Salón del Manga de Barcelona. Pero a día de hoy, el manga en cuestión brilla por su ausencia. Así que le hemos pregunta a Armand Zoroa, el coordinador de Norma, cómo sigue el paciente. Resulta que por varias causas "el tiraje no cumplía las exigencias requeridas y no era adecuado para la venta" Era sobre todo un problema de reproducción (*Nadesico* es una obra muy complicada), así que, sintiéndolo mucho decidieron que los tebeos impresos se destruirán y que el lanzamiento se ha retrasado al mes de noviembre. Una clara muestra de cómo han cambiado las cosas en Norma; y a los aficionados a Asamiya, un poco de paciencia.

Nadesico, 1998©Kia Asamiya, Kadokawa Shoten

¿CIERRA PATLABOR?

De *Patlabor* -que en Japón tiene 21 tomos- se ha editado en Planeta una serie de 6 tomos este año. A la conclusión de la serie, se filtraron toda clase de rumores acerca de su cancelación definitiva, ayudados por una nota de punto y final que se publicó en el tomo 6 y por ciertas filtra-

PASADO POR ALTO

Dragon Half

En noviembre llegaremos al último número de *Dragon Half*, de Ryusuke Mita. A pesar de ser un producto que reúne todas las características para tener éxito, a pesar de que se ha publicado íntegro y a pesar de que, a nivel comercial, no ha tenido mala acogida, sí ha pasado bastante desapercibido. Es curioso como en los foros de opinión nadie habla de él hasta que alguien saca el tema y entonces, de repente, todos lo adoran. No hay cartas dedicadas a él, y no ha logrado un puesto entre los mangas favoritos de la mayoría de los otakus... Sin embargo, es el momento de probar alguno de los números de esta serie genial (se ha publicado en dos series de 4 y 8 números, pero la historia es continua. Y parece que aún tenemos Ryusuke Mita para rato, porque Norma ha confirmado que tiene los derechos del primer tomo de la penúltima obra del autor, *DarkHair Captured*, otra historia de temática fantásticacon un estilo todavía más exagerado que el final de *Dragon Half*. A ver si los lectores se fijan de una vez en este autor y *Dragon Half* alcance el reconocimiento que merece. ¿Hemos comentado ya que hay una OVA divertidísima, editada en Estados Unidos? 🐾

Dragon Half, 1998©Ryusuke Mita, Kadokawa Shoten

Dark Hair captured [, 1998©Ryusuke Mita, Kadokawa Shoten

UNA PALABRA NUEVA... ATOGAKI.

Magic Knight Rayeart, 1994©Clamp, Kodansha

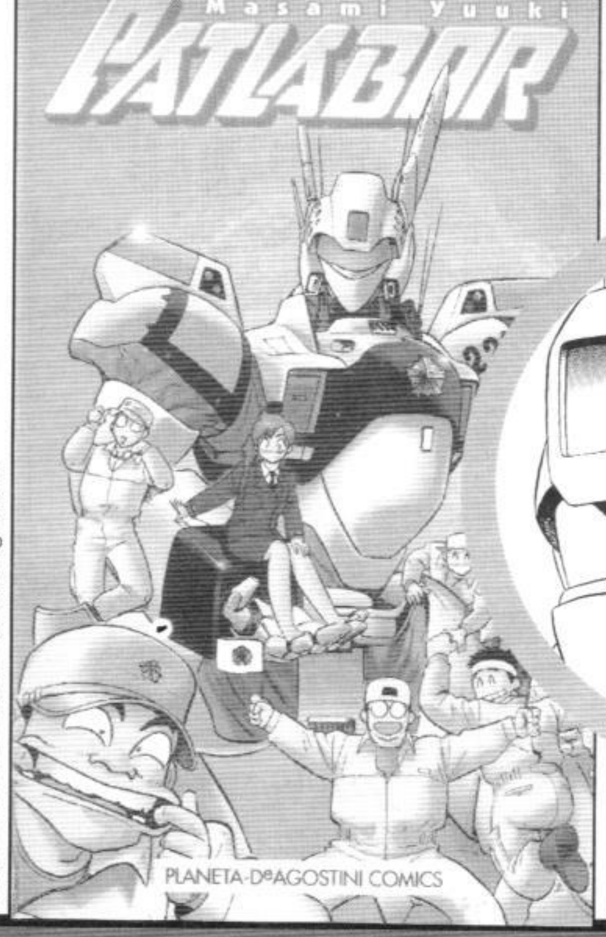
Sustantivo. masculino (?). sing. 1. (coloquial) Frase característica de uso frecuente cuando se llega a casa muy, muy colocado: "(Y)a (es)to(y) ggg... aquí"; 2. (manga) Página/s finales de un tomo japonés dedicadas por el autor a la introspección filosófica.

Al final de los tomos de manga, o intercalados entre los diferentes capítulos de un tomo, aparecen a veces páginas de comentario del autor, ya sean texto, manga o ilustraciones anotadas. Estas páginas, llamadas *Atogaki*, han sido ignoradas durante mucho tiempo en las ediciones españolas, pero ahora que empiezan por fin a aparecer, conviene preocuparse con ellas. ¿Qué significa "atogaki"? La palabra viene de "ato", que significa "después" y "gaki", una deformación fonética de "kaki", o sea, "escritura". Vaya, la "escritura del final" o la "postdata", por poner algo familiar. Normalmente, estos *atogaki* son una completa tontería: autores bebiendo, sufriendo por las entregas, ayudantes presentándose, Kazushi Hagiwara explicando sus juergecitas... Digamos que lo más divertido es ver cómo se caricaturizan todos a sí mismos, y que humanos parecen todos. Lo mejor: Takeshi Okazaki explicando cómo le robaron la cartera en Shinjuku. Lo peor: los desvaríos de Naoko Takeuchi queriendo ser astronauta... 🐾

Detective Conan, 1998©Gosho Aoyama, Shogakukan

Bastard!, 1998©Studio Loud in School, Shueisha

PATLABOR

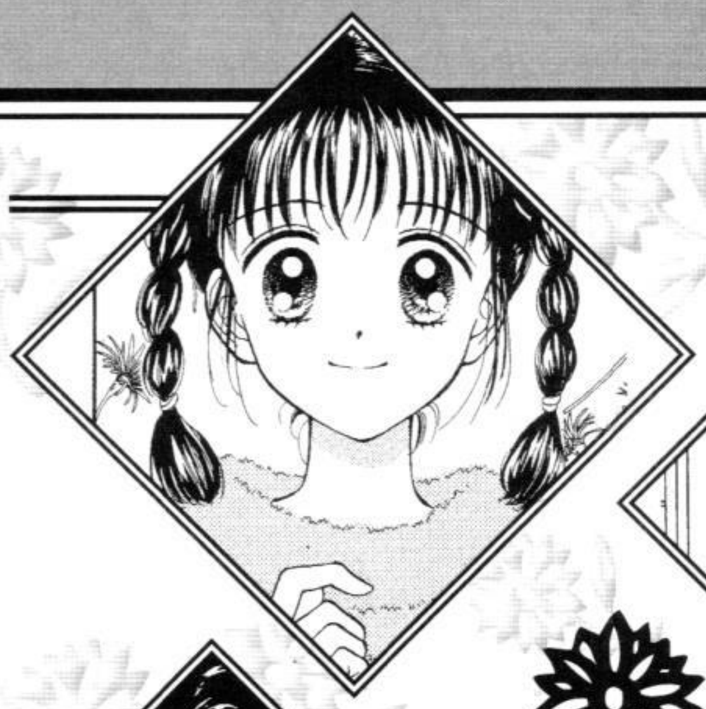


Patlabor, 1998©Masami Yuuki, Shogakukan

ciones sobre las ventas (eran falsas). De ahí la sorpresa general al anunciarse su próxima continuación, en una nueva serie de 6 tomos. Los motivos oficiales son que se trata de "una decisión editorial, especialmente meritoria en nuestro difícil mercado. Muchos otakus han dado como motivo para no comprarse una serie el temor a que la corten a las primeras de cambio, pero si estas iniciativas se mantienen y el público las apoya -el ineludible otro responsable de la situación es sin duda el público- es posible que haya otras resurrecciones de productos que todos dábamos por muertos y enterrados, Ahora, a ver si continúa *Detective Conan*... 🐾

Marmalade Boy Yearbook

Por la redacción



Miki Koishikawa

Curso: 2°.
Club: Tenis.
Le interesa: Enamorarse cuantas más veces mejor.
Odia: Tener dudas sobre a quién ama.
Seguramente será: Una decoradora indecisa.
Frase épica: "¡¡¡Yuuuuuuuu!!! "

Yuu Matsura

Curso: 2°.
Club: Ninguno.
Le interesa: La arquitectura.
Odia: A sí mismo.
Seguramente será: Arquitecto.
Frase épica: "...." acompañada de una sonrisa.

Ginta Suou

Curso: 2°.
Club: Tenis.
Le interesa: El tenis.
Odia: Que lo desafíen.
Seguramente será: Tenista profesional.
Frase épica: "No lo'ntiendo... Pero el que no se conforma..."

Arimi Suzuki

Curso: 2°.
Club: Atletismo.
Le interesa: Los chicos, salir con sus amigas, ir de compras.
Odia: Que se burlen de ella.
Seguramente será: Ama de casa (y esposa de Ginta).
Frase épica: "A falta de pan, buenos están los tenistas"

Meiko Akizuki

Curso: 2°.
Club: Literatura.
Le interesa: Escribir.
Odia: La hipocresía de sus padres.
Seguramente será: Novelista.
Frase épica: "Dios mío, ¿por qué estoy en secundaria y rodeada de estos impresentables?"

Satoshi Miwa

Curso: 3°.
Club: No sabemos.
Le interesa: Meiko.
Odia: No salirse con la suya.
Seguramente será: Un playboy.
Frase épica: "Soy guapo. Soy simpático. Soy rico. ¡La vida es bella!"

Suzu Sakuma

Curso: 1°.
Club: Ninguno.
Le interesa: La moda.
Odia: Que la traten como a una niña.
Seguramente será: Modelo (de hecho ya lo es).
Frase épica: "kawaiii!!!" (¡qué mono!)

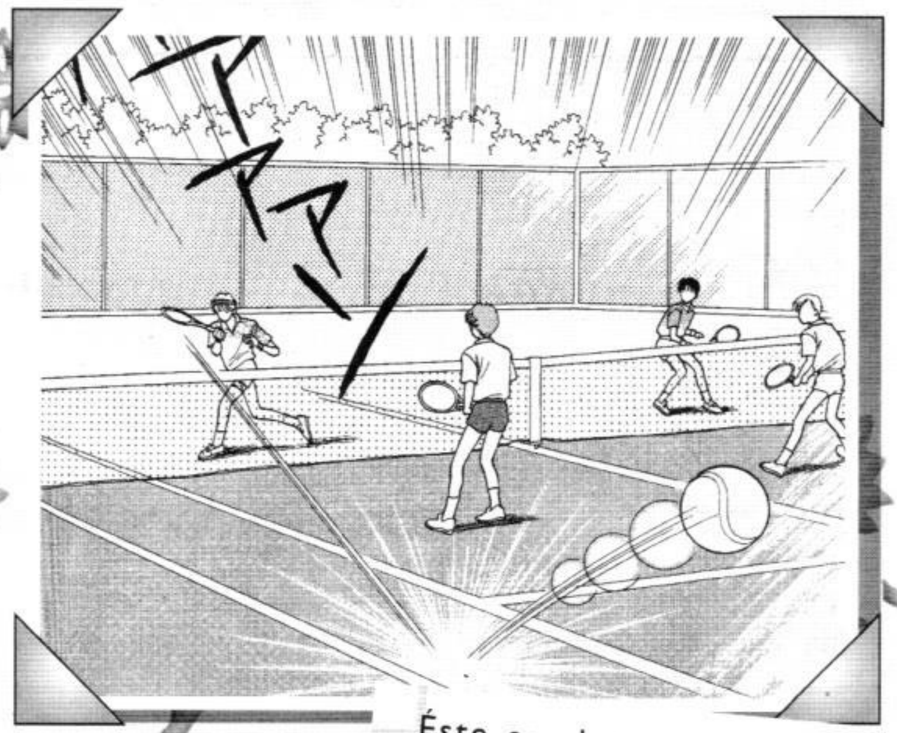
Kei Tsuchiya

Curso: 1°.
Club: Ninguno.
Le interesa: La música.
Odia: Que dirijan su vida.
Seguramente será: Un virtuoso pianista.
Frase épica: "Mejor solo que mal acomp... ¡Miki!"

Marmalade Boy, 1998©Wataru Yoshizumi, Shueisha

Momentos Epicos del Curso

Una de esas bonitas excursiones del cole; en ésta Miki perdió su grupo y acabó encontrando a Yuu y pasando el día con él. ¿Seguro que es tan tonta? Porque, mira por dónde, le salieron bien las cosas...



Éste es el épico partido de tenis que enfrentó a la escuela de Ginta contra la de Rokutanda, su primo. Ya que el compañero de Ginta se lesionó, Yuu ocupó su lugar y machacaron a sus rivales.

Otro momento deportivo de interés, la maratón obligatoria, en la que Satoshi y Miki competían por el amor de Yuu. Impagable, sobre todo el desenlace.

Fuera de Clase

Que descubrieran la aventura entre Meiko y su profesor era cuestión de tiempo, ya que aprovechaban cualquier momento "a solas" para encontrarse. Aquí tuvieron suerte, sólo los vio Yuu.

Una de las bombas de la serie era la posible relación homosexual entre Satoshi y Yuu. Claro, como son chicos monos, sin compromisos y van tanto juntos... Además, estas imágenes pueden hacerte dudar.

Los caminos de Señor son inexcrutables, o sino que se lo digan a la pobre Meiko, que lo pasa más que mal con su relación con Namura.

DAVID RAMÍREZ

B3

- Bueno
- Bonito
- Barato

¿Qué más quieres?

Miniserie de 6 números
más un especial nº 0
250 ptas. - 24 pags.

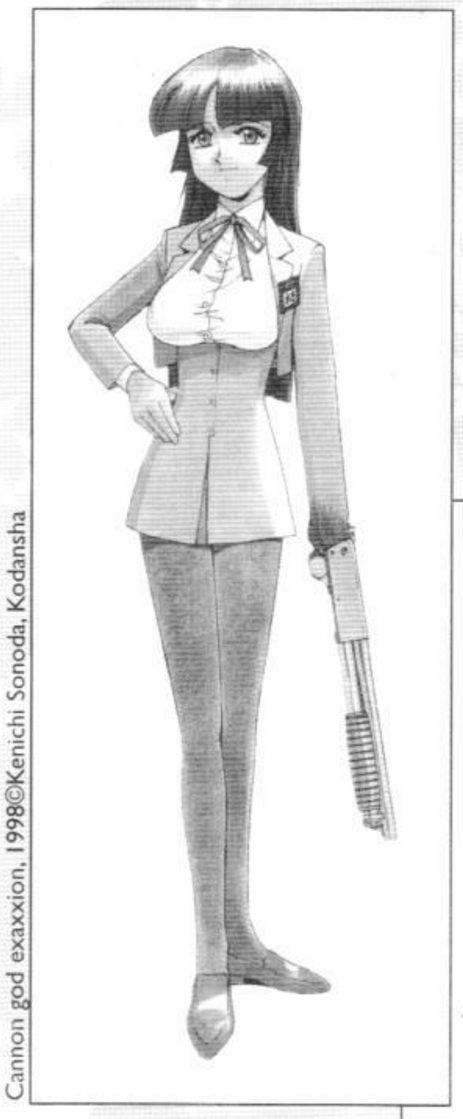
CAMALEÓN EDICIONES

DE VENTA EN LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS

Sailor Fuku Yearbook

Por la redacción

Después de la dulzura de la página anterior, aquí tenemos una selección de chicas en sus trajes de marinerito. Claro que estas preciosidades de Sonoda, Mita y Ujin que están junto a estas líneas no son demasiado normales... ¿Seguro que las chicas así existen?



Cannon god exaxxion, 1998©Kenichi Sonoda, Kodansha

Sakura Tsushin, 1998©Ujin, Shogakukan

Aiten myoo monogatari, 1998©Ryusuke Mita, Kodansha

Las más habituales son las dulces nenitas como Iori de *I"s* o la protagonistas del nuevo manga de Ryusuke Mita. Esas son las que en las votaciones se llevan el gato al agua porque, ¿quién no querría tener a una chica de éstas junto a él?

Seraphic Feather, 1998©Hiroyuki Utatane, Kodasnha

Dominion Tank Police 1998©Masamune Shirow, Aoshinsha

Hyper Police, 1998©Mee, Kadokawa Shoten

Las dos señoritas de la izquierda no van en *sailorfuku*, precisamente, pero como al fin y al cabo visten uniforme y también están de muy bune ver, hemos decidido incluirlas. ¿Alguna queja?

I"s, 1998©Masakazu Katsura, Shueisha

por Annabel Espada

OZN

Tras la avalancha de titulos para el Salón del Manga, el mercado español está más bien tranquilito. Por parte de Planeta la única novedad es este *OZN*, un manga de Shiro Ohno que si bien no es una maravilla para los sentidos es un producto bastante aceptable.

El autor es un mangaka poco conocido que, con todo y con eso, realiza un trabajo bastante aceptable. Con sólo echarle un vistazo al manga podemos darnos cuenta de que el autor es un apasionado de los videojuegos, y tiene un cierto tufillo a Capcom, en concreto a *Vampire Hunter*, que no se puede aguantar. Pero lo cierto es que eso poco importa porque, influenciado o no, es un manga muy atractivo gráficamente. Y tampoco vamos a decir nada porque el autor también trabaja diseñando videojuegos, como el *Samurai Spirits*.

Si bien el dibujo es de lo más mono, lamentablemente no podemos decir lo mismo del guión, que es más bien sencillito y sin complicaciones, abusando de un tópico manido donde los haya y de lo más recurrente. Nos referimos a que una chica sea salvada por un chico con extraños poderes procedente de otra dimensión, etc, etc. La protagonista es Kagome, una chica de lo más vulgar que conserva desde niña un curioso cascabel, un cascabel que no suena; en sus sueños ve a un joven que le advierte que si alguna vez tiene problemas haga sonar el cascabel para que él pueda ir a ayudarla. Ella va de paseo con unas amigas cuando son atacadas por unos gooma, unos demonios de lo más malintencionados que están empeñados en que Kagome sea la "víctima". Para acabar de liar su vida aparece una chica-gato -de lo más parecida a Felicia, una de las chicas de *Vampire Hunter*-, y los gooma las atacan; y curiosamente, cuando Kagome agita su cascabel, éste suena y aparece un chico que se carga a la molesta araña que los estaba atacando en un plis plas. Y, ¿quién es él? Pues OZN, por supuesto.

OZN, 1998©Shiro Ohno, Media Works

La cosa está estructurada en dos bandos: los gooma, que son malos, y los otros, que son buenos como corderitos y protegen a Kagome. Ella hace lo posible porque lleven una vida familiar haciéndoles curry y demás *delicatessen* japonesas, aprovechando que los gooma están entretenidos.

Como suele ser habitual en estos casos, resulta que Kagome y OZN son viejos conocidos, ya que él prometió protegerla mucho tiempo atrás, cuando fue atacada por unos goomas (y tanto que va

OZN

Aunque su nombre dé título a la serie, el pobre debe contentarse con salvar a Kagome de los peligros, luchar contra los gooma... y poca cosa más.

KAGOME

Es la chica mona que por causas desconocidas despierta el interés de los gooma. No es muy lista pero le pone voluntad.

OJO AL DATO

Observad, Kagome está preparando té para sus amigas. Pero, ¿qué es esto? El dibujo de la lata es una calavera... Parece que Kagome no siente mucha simpatía por sus compañeras...

Este simpático hombrecillo sale en cualquier parte, de Tarzán en las plantas de Kagome, en un anuncio, en el vestuario de las chicas, en sus zapatillas...

Lo que no sabemos es si el el mismo autor o una ayudante con unas enormes ansias de protagonismo.

en serio, se dejó atravesar el cráneo...).

Como veis, el guión no destaca especialmente, pero el dibujo es muy interesante. Aparte de tener un aire a videojuego de lucha, sobre todo por los espectaculares diseños de vestuario, el caso es que en diversas viñetas creemos estar viendo a Hagiwara en acción. Algunos gooma parecen salidos de la pluma del creador de *Bastard!*, y si a eso le sumamos que Kagome tiene un cierto parecido a Yoko, la cosa acaba de redondearse.

La impresión general es que estamos ante un autor muy influenciado, que ha conseguido reunir un montón de influencias paralelas y lograr algo más o menos coherente. De todos modos, como reconoce el propio Shiro Ohno, en el primer tomo aún no dominaba bien el guión, quería explicar muchas cosas pero no le salió tan bien como debía; pero parece que ha aprendido bien la lección y a partir del segundo volumen tenemos una historia más sólida.

No muy original, pero menos da una piedra. Al menos es bonito y se lee bien. Merece la pena intentarlo.

FICHA TÉCNICA

AUTOR: SHIRO OHNO
EDITORIAL: MEDIA WORKS
AÑO: 1997

OCCIDENTALIZACION

A todos nos parece normal que los mangas salgan a la venta traducidos y con las onomatopeyas en castellano, pero si os paráis a pensar, la occidentalización de un manga tiene su trabajo, y éste es considerable.

Como ejemplo tenemos éstas dos páginas de *OZN*, donde vemos cómo se ha tenido que retocar la página para que la onomatopeya quede más o menos bien y el dibujo se altere lo menos posible.

MIAU MIAU

Es una especie de gata humanoide que combate a los gooma junto a OZN. Al principio no le gusta Kagome, pero después de comer cambia de opinión.

LO MEJOR

Los diseños del autor. A veces parece que estés asistiendo a la presentación de personajes de un videojuego, pero hay que reconocer que el hombre tiene mucha imaginación.

LO PEOR

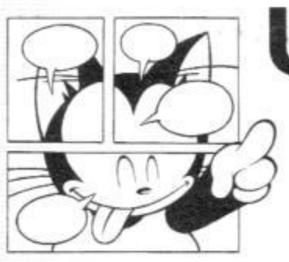
Los conjuros o exhortaciones que usa OZN para destruir a los demonios son de lo más patéticas... seguro que los gooma deben morirse de risa a sus espaldas.

CURIOSIDADES

Ya lo hemos comentado, pero lo cierto es que no nos sorprendería nada que el autor fuera o ex-ayudante de Hagiwara o se hubiera tomado unas copas con él -lo cierto es que Hagiwara se ha emborrachado con la mitad del mundillo-.

por Minami

GYM



Una de las novedades de este pasado Salón de Madrid fue lo nuevo de Javier Sánchez, el creador de *Sueños*, el primer cómic erótico español con estilo manga. *Gym* es un número único donde encontramos dos historias ambientadas en un gimnasio cualquiera... Más o menos.

Lo bueno del *Sueños* es que fue el primero de su género, y abrió una nueva puerta a los autores de cómic españoles. A causa de eso, de que eran los primeros y que el producto funcionaba bien, se le perdonaron ciertos fallos o falta de calidad, en la lógica espera de que sólo fuera el primer paso y la cosa evolucionara a mejor con el tiempo. Pero ahora, varios años después, se supone que tanto el público como los autores han madurado. Ya no se escudan en una historia erótica sin guión para vender y punto, sino que el público prefiere que haya un hilo conductor en las historias, y las tramas de "aquí te pillo aquí te mato" ya no tienen tanta aceptación.

Ese es, tal vez, el fallo de este *Gym*. Por un lado, la calidad técnica, que parece estancada en lo que se producía varios años atrás; y por otro, lo más importante, a mi entender: la falta de una historia coherente. En un número de 24 páginas tampoco esperas una historia metafísica, pero al menos te gusta que las historias tengan un cierto trasfondo, que las relaciones sexuales tengan alguna razón de ser. Y aquí, realmente, el guión brilla por su ausencia, las historias están demasiado pilladas por los pelos. En fin, para gustos los colores, pero la verdad, podría estar mucho mejor.

FICHA TÉCNICA
AUTOR: JAVIER SÁNCHEZ
EDITORIAL: BERSERKER
AÑO: 1998

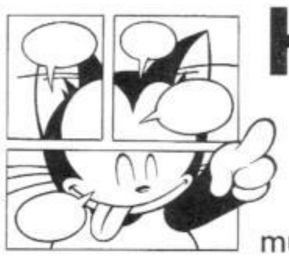
Gym, 1998©Javier Sánchez, Berserker

CHICA
El médico le recetó que se apuntara al gimnasio para quitarse unos dolores de espalda y acabó "entrenándose" con la mitad de los monitores.

CHICO
Este buen hombre acudió al gimnasio para ponerse cachas, pero se equivocó de vestuario y se topó de lleno con una orgía lésbica. Pos bueno.

por Pol Garcés

NORITAKA



Hace muy pocos números volvimos a destacar un manga que nos llamaba mucho la atención, el *Noritaka* de Murata Hamori. Y mira por dónde, un par de meses después nos enteramos de que va a salir en España, de mano de Glénat, que la está publicando en el país vecino.

Así que ahora nos toca volver a cantaros las excelencias de este manga. Veamos, es un manga shonen, con mucha acción, protagonizado por un tipo tan patético que es difícil creer que exista. El pobre se llama Noritaka Sawamura, y entra en la escuela superior con la esperanza de comenzar una nueva vida lejos de sus antiguos compañeros, que le llamaban caca a la menor ocasión. Se enamora de una preciosa compañera de clase, que tras un prometedor inicio, le rechaza por ser un debilucho. Desesperado, decide entrar en algún club en el que ponerse como un toro, pero como el pobre es tan desgraciado, le rechazan por penoso y poca cosa. Hasta que llega al último rincón del campus, donde en una caseta medio escondida ve la luz: el *shudo*, la lucha tailandesa.

Quién lo iba a decir, pero Noritaka tiene una habilidad para este deporte y destaca en él; Nakayama está sorprendida del cambio, y parece que las cosas vuelven a su cauce, pero los combates se suceden, ya sean competiciones oficiales o enfrentamientos personales.

El autor es un apasionado de los deportes de contacto, y le encanta demostrarlo en cada página, añadiendo las técnicas más surrealistas. Y nos dejamos la parte más importante, lo que probablemente os llame más la atención: el grafismo del autor, que llena las páginas de montones y montones de caricaturas, y mete a sus personajes en las situaciones más inverosímiles.

En resumen: no seáis fistros y compraos este manga, pero ya.

FICHA TÉCNICA

AUTOR: MURATA HAMORI
EDITORIAL: KODANSHA
AÑO: 1991

Noritaka, 1998©Murata Hamori, Kodansha

NORITAKA SAWAMURA
Es el más claro ejemplo de fracasado hasta que, a causa de una chica, descubre el mundo del shudo, para el que, increíblemente, tiene aptitudes.

MIKI NAKAYAMA
Es guapa, inteligente, pero odia a los hombres débiles. Es por eso que Noritaka ser un tipo duro, para estar con ella.

¿POR EL DIBUJO?

PSE.

¿POR EL GUIÓN, TAL VEZ?

PUESS... NO...

¿POR QUE ES GRACIO-SO?

¡PUAH...!

¿POR MASO-QUISMO?

¡BUE-NO...!

¿ENTONCES, POR QUÉ? ¿POR QUÉ?

SÓLO TÚ SABES POR QUÉ LEES

DRAGON FALL TURBO

¡¡NÚMERO ESPECIAL EN NOVIEMBRE Y NUEVA COLECCIÓN!!

ESO, ESO. ¿POR QUÉ?

AC/DC

clawfinger

TANKOUBON

Este número la estructura ha cambiado un poco; en primer lugar tenemos una nueva sección, *Top Comnavi*, donde fusionamos la lista de la compra con lo más destacado del mercado japonés. Además, hacemos un repaso a lo último de Tsukasa Hojo en el mercado francés.

Cat´s eyes y sus historias cortas.

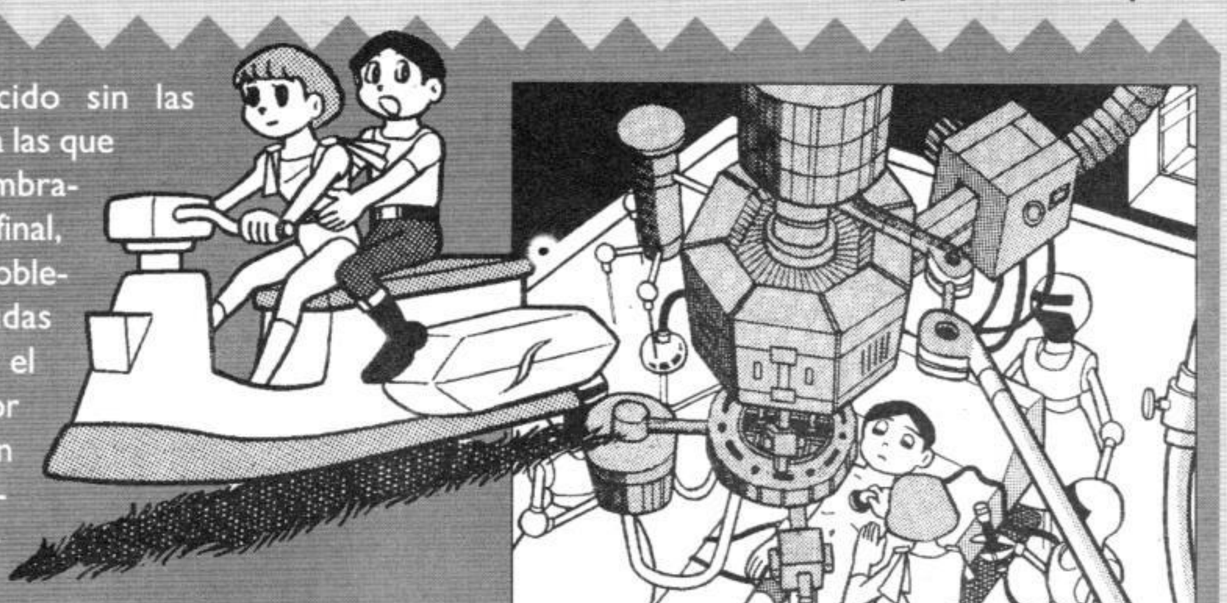
Los ISBN son:
***Sosei nikki* ISBN 4-12-202148-0, *Cat's eyes* ISBN 2-92628-38-5, *Le temps des cerisieres*, ISBN 2-92628-42-3, *Le cadeau de l'ange*, ISBN 2-92628-35-0**

SOSEI NIKKI, (Chuokoronsha).

por Annabel Espada

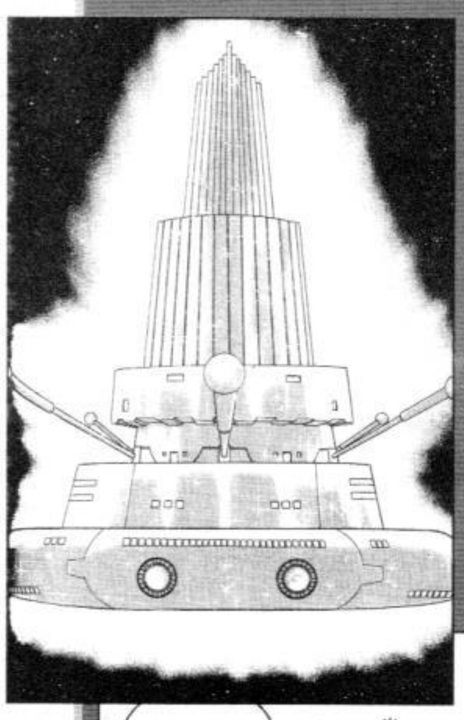
La faceta más conocida del autor de Fujiko F. Fujiko es su *Doraemon*. Y algunos también lo relacionan con productos como *Ninja Hattori* o *Mi amigo el mapache*. Es cierto, es un autor que básicamente se dedica a cosas más bien infantiles, pero en este recopilatorio de historias cortas titulado *Sosei nikki* encontramos algunos relatos con temáticas bastante más adultas.

El primero de ellos nos cuenta las tribulaciones de un padre de familia preocupado por la seguridad de los suyos y decidido a construirse un refugio antinuclear en el jardín; tiene multitud de dudas sobre si su familia podrá aguantar en un espacio reducido sin las comodidades a las que están acostumbrados pero, al final, todo los problemas y dudas que tiene el buen señor resultan ser un experimento alienígena.

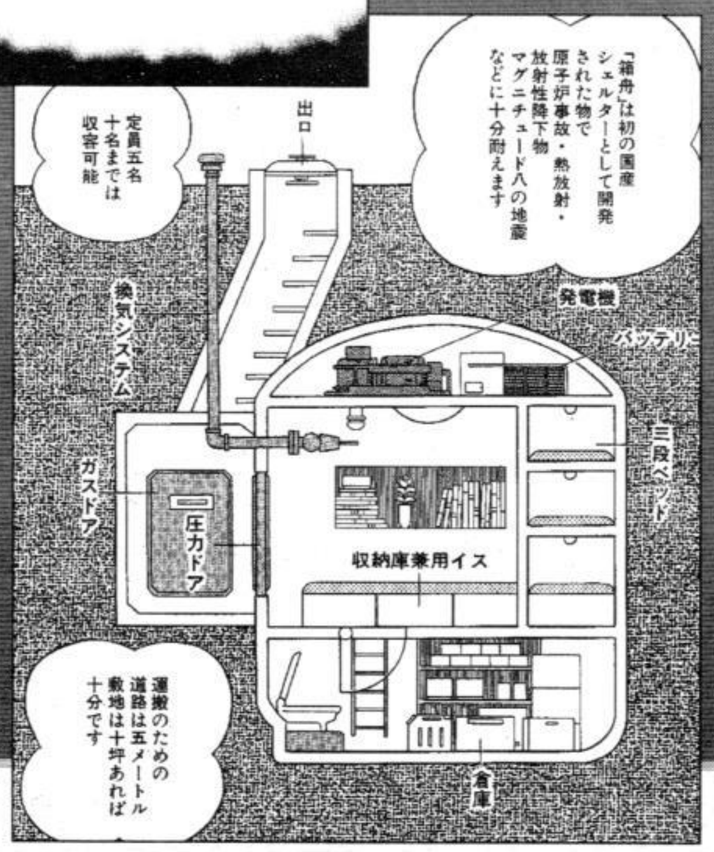


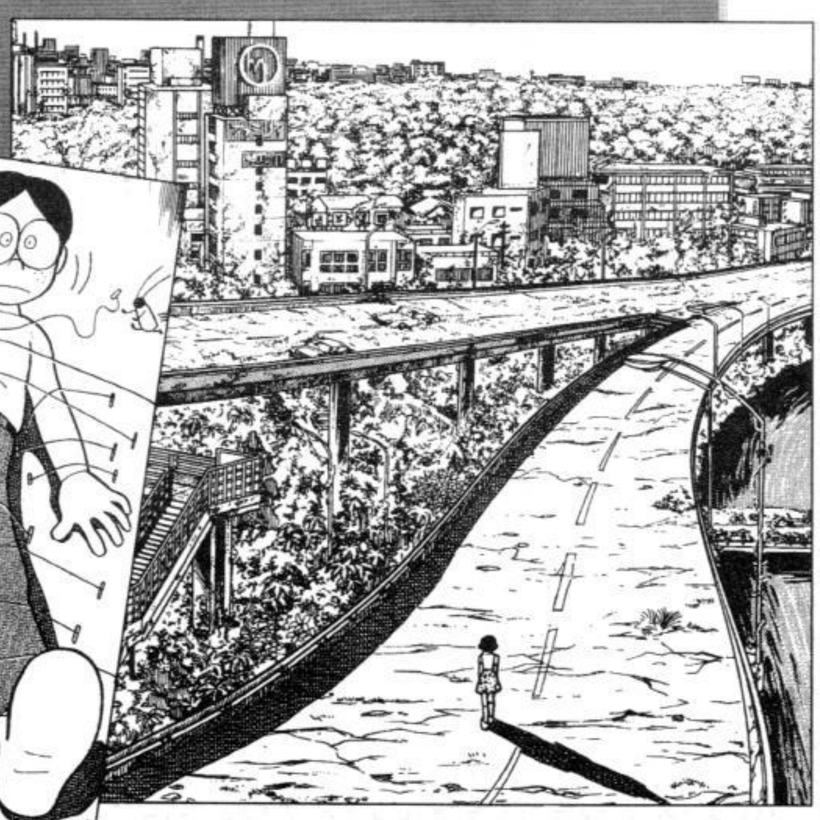
En otra historia el chico protagonista acoge a un extraño que le encarga que guarde un curioso aparato. El artefacto es capaz de viajar por el tiempo o crear una puerta que se comunique con cualquier lugar del espacio, y el chico, en plan Nobita, se dedica a juguetear con el cacharro y por poco arma la de San Quintín.

La última historia es algo así como *The Truman Show*, protagonizada por una chica que sobrevive a un accidente de aviación. Debe acompañar al otro superviviente, un hombre que se desequilibra fácilmente y que le echa la culpa de sus problemas. Llegan a Tokyo, más bien a lo que queda de la ciudad, que ha sido invadida por la vegetación, e intenta suicidarse, pero vuelven a salvarle la vida, porque es la protagonista de un programa...



Las historias son de temáticas variadas, pero el denominador común es la ciencia ficción, y, en general, un tono más adulto del que estamos acostumbrados en *Doraemon*. No sé, tiene cierto aire a Osamu Tezuka, no sólo por el estilo de dibujo, muy clásico, sino tal vez por la temática de las historias. Es un hallazgo, porque es una buena selección de obras de ciencia ficción bastante interesantes. Está edición está englobada dentro de unas ediciones de "manga de bolsillo" de la editorial Chuokoronsha ha sacado al mercado. Para los que busquéis algo fuera de lo común este manga es ideal, no sólo por ser de una autor clásico, sino porque el manga en sí es una delicia. Además, si queréis haceros pasar por otakus, es el manga ideal para ello.





Sosei nikki, 1998© Fujio F. Fujiko, Chuokoronsha

Top COMNAVI

Además de la lista de la compra, este mes hemos decidido fijarnos un poco en qué es lo que vende en Japón. Para ello hemos recurrido a la revista *Comnavi*, especializada en el sector, y le hemos echado una ojeada a su *top ten*. Como veis, hay de todo, incluso viejos conocidos como *Cutey Honey* o *Karakuri Circus*.

SHONEN

Onikirimaru nº 14.
Katsura Kusunoki, Ed. Shogakukan.
El protagonista es un chico sin nombre vestido de estudiante y espada en mano, que ha nacido del cadáver de un demonio hace mil años. Es un demonio puro y él que cree de verdad que puede convertirse en una persona si sigue matando a los demonios con la espada, que se llama Onikirimaru.

Karakuri circus nº3.

Wajiro Fujita, Ed. Shogakukan.
Naruto Kato ha cogido una enfermedad rara: morirá si no hace reir a la gente. Karuto era un chico que sólo sabía luchar. Y un día se encuentra con un chico, Masaru Saiga, que ha recibido la herencia de su padre y Naruto se convierte en el guardaespaldas de Masaru. Sale otro personaje importante, Shirogane. La historia se desarrolla en los conflictos que causa el dinero con argumentos de combate y hechicería.

Shokin kasegi-Bounty hunter nº2.

Takatsugi Oki, Ed. Kodansha.
Es la historia de acción de la historia de época. Ikkan y Ichimonji son cazadores de recompensas. Los dos solo tienen la espada para vivir el mundo. Esta sencillez da valor a este manga y hace que la gente se divierta.

ADULTOS

Orula SP.
Akira Eno, Ed. Fujimi Shuppan.
Se trata de una historia que combina el humor y el terror clásico que se desarrolla en torno a una chica bonita y sexy mezclado con una leyenda de vampiros. La historia no es fácil de entender, en cambio el dibujo es excelente. Orula, la protagonista, es una chica muy sexy y en el episodio final aparecen escenas bastante eróticas, en las que ella combate con un monstruo.

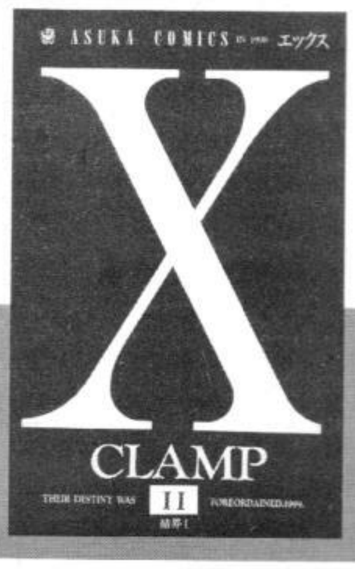
Juroku sai, Sex teen.
Jiro Momoyama, Ed. Eichi Shuppan.
Los dos personajes principales son Miyo Satonaka, una chica de 16 años, y un profesor de unos treinta años. Trata de la vida amorosa de la pareja. Este manga está calificado como erótico pero la historia y la sitiación de los personajes están bien pensados, y puede ser un manga capaz de salir en cualquier revista.

INFANTILES

Cutey honey F nº4.
Go Nagai, Yukako Iizaka, Ed. Shogakukan.
El padre de Honey Kisaragi ha sido secuestrado por una malvada organización llamada Panther Crow. Para rescatar a su padre de Panther, Kisarazi se transforma en un guerrero del amor llamado Cutey Honey. Es una versión renovada del *Cutey Honey* de Go Nagai.

La Lista de la Compra

***Ayashi no ceres* nº 8 (japonés) Shogakukan. Por Yuu Watase ISBN 4-09-13764-X.**
Aquí tenemos la nueva entrega de este manga de la autora de *Fushigi Yuugi*. La calidad gráfica es notable, pero la historia cada vez es más confusa, porque las Ceres aparecen como las moscas en verano y, la verdad, emoción, lo que se dice emoción, hay poca. Este parece ser un tomo de transición, en espera de más acontecimientos.



***X* nº 11(japonés) Kadokawa Shoten. Por Clamp ISBN 4-04-1924748-8.**
Tras más de un año de espera las Clamp han retomado su gran historia. Pero tras los acontecimientos del número anterior las cosas están más bien paraditas, no pasan muchas cosas, así que podemos decir que éste es otro tomo de transición. Eso sí, parece qu ele desenlace se aproxima... o por lo menos una parte de él.

***Macross 7 Trash!* nº 6. (japonés) Kadokawa Shoten. Por Haruiko MIkimoto. ISBN4-04-713230-6.**
Como viene siendo habitual, este nuevo volúmen es una gozada, no sólo gráficamente, sino también a nivel de historia. Parece ser que Mikimoto ya ha decidido por dónde va a ir la cosa y eso se nota, ya que la historia es cada vez más sólida.

***Steam Detectives* nº 5. (japonés) Shueisha. Por Kia Asamiya ISBN 4-08-872599-9.**
Ahora que ya tenemos el primer número español a la venta es obligado que sigamos su evolución en el mercado japonés. En este número tenemos más de lo mismo, Narutaki enfrentándose a los malos malosos de Goth... digo, Steam City.

SHOJO

Oshiire.
Ryoko Yamagishi, Ed. Kodansha.
Se trata de los temas invisibles: experiencia de muertos, el mundo del Más Alla, espíritus escondidos detrás de tí, fantasmas, espíritus vivos etc. Este manga trata de estos temas sobrenaturales que pasan en vidas cotidianas como la nuestra. Con el talento de la autora la historia no acaba sólo en la historia de terror, sino que se extiende hasta un cuento dramático.

MIDDLE MANGA

Keishiki Kekkon
Kimio Yanagisawa, Ed. Futabasha.
El comienzo de esta historia es la formación de un matrimonio falso de cara a la sociedad entre un hombre, Kanaishi, quien tiene miedo al sexo femenino, y Kaori, quien tiene miedo de los hombres. A lo largo de la historia salen casi todas las relaciones sexuales posibles: SM, homosexual, lolita (sexo infantil), etc. Aunque es una historia de humor, se narra de manera muy seria cuando se describen la relaciones sexuales.

PARODIAS

Super robot comic Getter Robo.
Go Nagai, Ken Ishikawa, Ken Ishikawa, otros, Ed. Futabasha.
Seis dibujantes se dedican a completar la historia de *Getter Robo*. Son historias de ómnibuses completamente nuevas que están llenas de los encantos del manga de robots: combate contra monstruos, aparecen todos los Getters, se desarrollan combates muy espectaculares, etc.

Yumeyashiki he yokoso n° 5.
Riho Sachimi, Ed. Akita Shoten.
El cambio de la época Edo a la Meiji y el esfuerzo nacional para relacionarse con los países europeos desplazan a los fantasmas. Entonces ellos organizan un circo llamado *Yumeyashiki* (La casa de los sueño) y presentan un espectáculo al público para sobrevivir. Los fanstasmas cuentan qué es la vida y los sentimientos de los seres vivos.

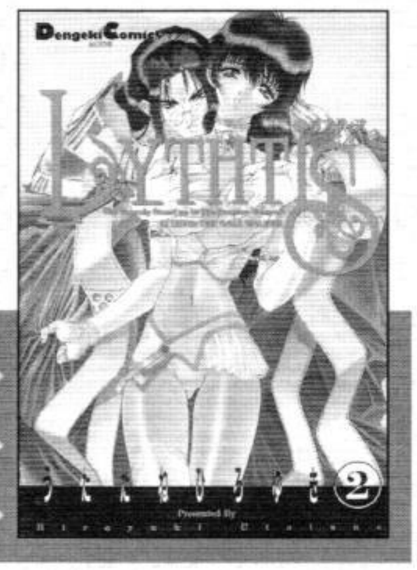
Old boy n° 4
Garon Tsuchiya, Nobaki Minegisi, Ed. Futabasha.
Un hombre de mediana de edad estuvo encerrado durante diez años por haber despertado el rencor de alguien . Pero él no sabe quién ha sido el autor de este hecho. Un día ve a un hombre con su cara que le chantajea," recuerda lo que me has hecho". A partir de este momento, el protagonista es perseguido por alguien en todo momento. Trata de los problemas de vivir en una cuidad tan grande como Tokyo.

Ruri Rudi de Iko n° 2
Rie Otsuka, otros autores, Ed. Laport.
Es un manga paródico y antológico del popular manga *Kidosenshi Nadesico*. Este volumen está centrado en Ruri Hoshino, a la que llaman Ruri Ruri. En total 22 dibujantes hablan acerca de sólo una chica, Ruri Ruri, explicando su vida y milagros. Como son dibujantes de alto nivel es un manga muy interesante.

***Inuyasha* n° 7. (japonés) Shogakukan. Por Rumiko Takahashi ISBN 4-09-125207-9.**
Quién lo diría, pero el tema de la mitología japonesa es de lo más apañado a la hora de crear un manga de éxito. O por lo menos eso debe pensar la Takahashi. En este tomo, la vuelta de Sesshomaru, el hermano de Inuyasha, más poderoso que nunca.

***The last man* n° 1 (japonés) Kodansha. Por Tatusya Egawa ISBN 4-06-336759-2.**
Este Egawa hace las cosas más raras. Resulta que de *Last man* ha salido en dos formatos, en el tankoubon de toda la vida y el que comentamos hace dos números, como un comic-book americano. Es un manga muy divertido, algo raro, pero lleno del típico humor Egawa. Imprescindible.

***Deadman* n° 1. (japonés) Shueisha. Por Tatusya Egawa ISBN 4-08-878228-3.**
Y más Egawa. Suerte que lo pone en la portada, porque su estilo gráfica ha cambiado radicalmente, y más si se compara con *Last man*, que ha aparecido a la vez. El tema principal de este manga son los vampiros, así que el estilo oscuro y tétrico le va como anillo al dedo a esta historia.



***Lythis* n° 2. (japonés) Media Works. Por Hiroyuki Utatane ISBN 4-07-308034-2.**
Lo bueno se hace esperar, y este *Lythis* debe ser genial, porque habíamos perdido la esperanza de ver la continuación. Lo más destacado es que Donatus tiene a Lythis y Kira comienza a recordar a su hermano y prometido. Aventuras, dragones y chicas.

El TANKOUBON del mes

CAT'S EYES, (Tonkam).

por Ainoa Amperio

Lo mejor de un editor pequeño, como Tonkam, es que cuando se implican con un autor, lo hacen con él y con su obra de manera sistemática; si a uno le gusta, tendrá lectura para rato. Éste esta siendo el caso con Tonkam y Tsukasa Hojo; aunque *City Hunter* lo ha editado Ja' lui, el resto de obras están apareciendo en este pequeño editor y, en realidad, nos están permitiendo conocer a un autor muy amigo de explicar historias menos supeficiales de lo que parece.

Cat's Eye, publicada en el *Shonen Jump* de Shueisha entre 1981 y 1984, es la historia de tres hermanas, Rui (21 años), Hitomi (19 años) y Ai (16 años) Kisugi, que regentan un café llamado *Cat's Eye*. Las tres hermanas tienen un pluriempleo curioso: son ladronas de guante blanco, y bajo el seudónimo de Cat's Eye, han robado ya numerosas joyas y cuadros. Eso sí, son ladronas muy educadas, que siempre dejan su tarjeta antes de cometer un robo. Lo que no ayuda en nada al inspector Toshio Utsumi, el encargado de detener a la peligrosa ladrona. Toshio sabe que persigue a una chica porque tuvo un "encuentro próximo" con ella en la oscuridad y pudo "tocar ciertos volúmenes que sólo podían ser femeninos", pero no sospecha de su querida novia... una tal Hitomi Kisugi. Quien sí está en el secreto es un tal Masato Kamya, también ladrón, apodado La Rata, y también enamorado de Hitomi. Y quien sospecha que hay gato encerrado es Mitsuku Asatani, la compañera del inspector Utsumi, que ha descubierto que Hitomi y Cat's Eye usan el mismo perfume.

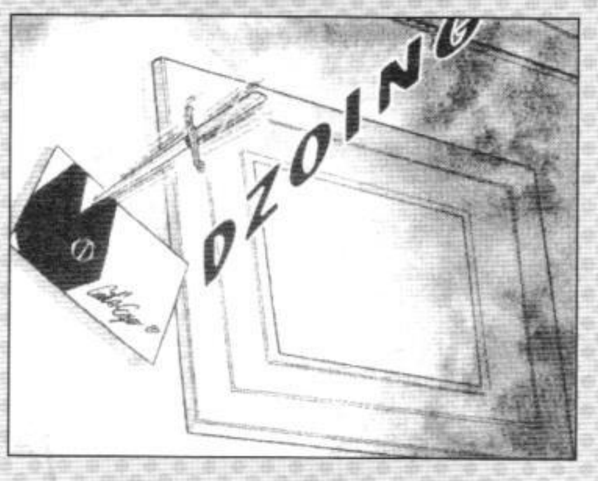
Cat´s eyes, 1998© Tsukasa Hojo, Shueisha, Tonkam

En este primer volumen, apenas se esboza el argumento principal de la serie, véase, por qué las tres hermanas se dedican al robo con escalo y por qué sólo roban unas obras muy concretas. Lo cierto es que las tres hermanas se apellidan Heinz, no Kisugi, y son hijas del pintor alemán Michael Heinz, que desapareció en circunstancias misteriosas, víctima de una conspiración. Las tres hermanas creen que su padre podría no haber muerto, y están intentando reconstruir su colección de arte y recuperar todas sus obras, sobre todo las que se han expuesto después de su desaparición, en las que esperan encontrar pistas que les permitan encontrarle...

Para ser Tsukasa Hojo, Cat's Eye no tiene la calidad de otras de sus obras; sin ir más lejos, Sous un rayon de soleil... tiene un estilo mucho más elaborado (es 10 años posterior, claro). A lo largo de las más de 3.000 páginas de la obra, el autor tiene tiempo de evolucionar a partir de los primitivos diseños originales, ¡y mucho!, aunque la obra es muy "años 80 con sabor 70", por lo menos en cuestión de peinados o del increíble uniforme de las chicas. La historia tiene también un inicio titubeante. Durante los primeros 10 episodios, no pasa nada o -mejor dicho- pasa siempre lo mismo: las chicas roban algo. Es al final del tomo cuando la trama empieza a tener sentido: la cuestión amorosa por un lado, el problema familiar por otro, los malos, aliados, etc. ¿Se le ocu-

Toshio descubre el sexo de Cat's Eye palpando en la oscuridad. Hitomi se defiende...

Sous un rayon de soleil, 1998© Tsukasa Hojo, Shueisha, Tonkam



De izquierda a derecha, Rui, Hitomi y Ai, las tres hermanas Kisugi, y Toshio Utsumi, el pobre inspector de policía encargado de atraparlas. Cat's Eye es tanto el nombre de su café como el de su banda; se les ocurrió porque Hitomi significa, precisamente "ojo" o "pupila", y lo dejan como firma cuando dan un aviso y cuando firman un robo. Por cierto, a la derecha podéis ver algo que *podría* ser un cameo de Tsukasa Hojo; el tipo de las gafas. Debe ser por aquello de que los autores se enamoran de sus obras...

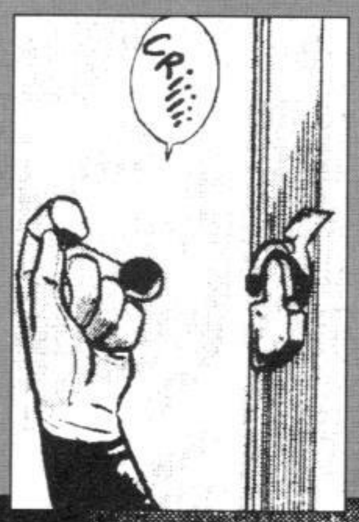
FICHA TÉCNICA

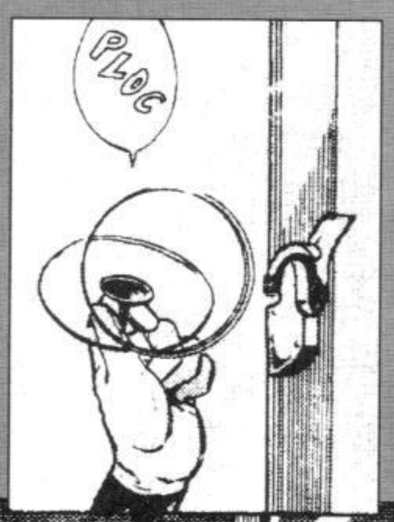
CAT'S EYE	Editions Tonkam
Tsukasa Hojo	59 FF
10 tomos	(Edición
Bimestral	invertida)

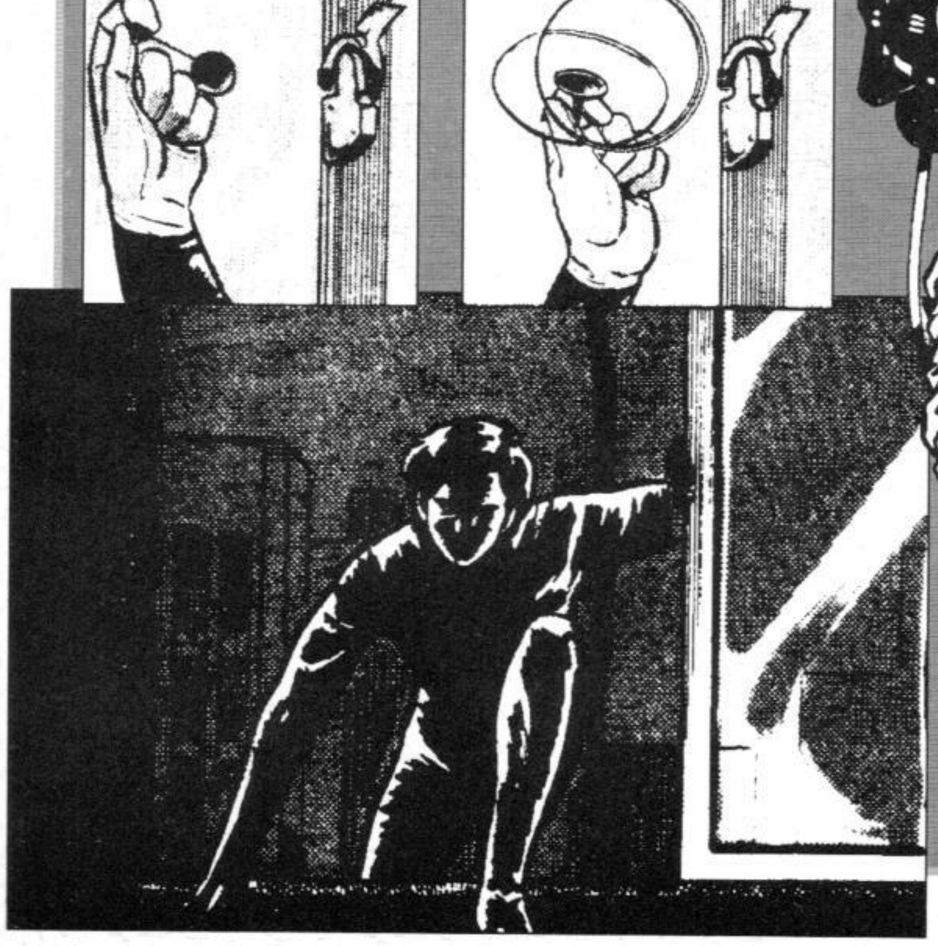
rrió sobre la marcha o estaba planeado? ¡Quién sabe!

En cuanto a la edición, Tonkam ha decidido acertadamente no eternizarla en los 18 tomos originales, sino partir de la edición de lujo y publicarla sólo en 10 números, edición bimestral, 59 francos por 352 páginas en el tomo 1. En la parte negativa, lo habitual en Tonkam: negros empastados, pésima rotulación mecánica, poco cuidado en la occidentalización. La obra se publica invertida, en este caso por exigencia del autor, muy amigo de Akira Toriyama, con quien comparte opinión sobre este importante tema.

En resumen, un manga antiguo, pero no anticuado que, una vez superada la cuestión estética, se lee muy a gusto y del que entran ganas de conocer el final, por todo un maestro contemporáneo.







Le cadeau de l'ange, 1998© Tsukasa Hojo, Shueisha, Tonkam

PLANTAS y ANGELES

La edición de Tonkam de las obras de Tsukasa Hojo se completa con estos volúmenes.

Sous un rayon de soleil...
(*Komorebi no mo-tode...*, 1993)
3 tomos, 30 FF

Sarah Nishikujo parece una jovencita, pero en realidad es el hada de los árboles, atrapada en una forma juvenil a causa de un misterioso accidente. Sarah y su padre se ven obligados a mudarse constantemente debido a esta circunstancia, pero allá donde van hay árboles y seres humanos que necesitan su ayuda para comprenderse mejor. Lo malo es que su nuevo vecino, Tatsuya, conoce su secreto...

Le temps des cerisiers
(*Sakura no hanako sakukoro*, 1993)

Le cadeau de l'Ange
(*Tenshi no okurimono*, 1988)

Mélodie de Jenny
(*Shonentachi no ita natsu*, Shueisha 1996)
32 FF

Tres recopilaciones de historias cortas. *Le cadeau de l'Ange* contiene las dos primeras historias de *City Hunter*, realizadas en 1983 (dos años antes que la serie regular), así como la infumable historia de debut del autor, publicada allá por 1980. La historia que da título a *Le temps des cerisiers* está protagonizada por Sarah Nishikujo, de *Sous un rayon de soleil*, pero ninguna de las otras tres tiene desperdicio, sobre todo la del vampiro taxista. La tercera, *Mélodie de Jenny*, aparecerá en Francia en diciembre.

Le temps des cirerers, 1998© Tsukasa Hojo, Shueisha, Tonkam

Mélody de Jenny, 1998© Tsukasa Hojo, Shueisha, Tonkam

Anuncio Especial

A lo largo de su ya dilatada existencia -llevamos ya cinco años en marcha- el propósito de *Neko* ha estado siempre claro. No se trataba simplemente de hablar de manga y anime japoneses, sino de mantener informados a los lectores de toda la actualidad del mercado japonés y -mucho más importante- de su repercusión en el mercado español.

Para cumplir con esté propósito, Neko ha experimentado a lo largo de su historia muchos cambios. Haciendo memoria, los primeros diez números tenían lectura japonesa; se fueron incorporando y descartando secciones, hubo páginas a color, un encarte que se ha convertido en el foro de los lectores, historietas de autores españoles, más páginas... Sin embargo, el formato y el precio de la revista han permanecido inalterables, hasta hoy.

En nuestro intento por ofrecer a los lectores información actual, amplia y variada, quizá hemos descuidado un poco cómo han evolucionado los gustos del público. Desde los lejanos tiempos de *Dragon Ball*, más *Dragon Ball* y sólo *Dragon Ball*, no parece que hayan cambiado mucho las cosas; estamos en realidad sorprendidos de cómo no han cambiado. Parece que al aficionado le sigue importando muy poco conocer y probar cosas nuevas; más bien, busca una que le guste y la sigue a todas partes. Parece que tenemos un público muy decidido a crear sectas... y si no es con una cosa, es con otra. ¡Pero sólo con una! El mundo del manga y el anime en general, no interesan.

En fin, que hay que rendirse a la evidencia del mercado: Neko sigue siendo la revista que muchos aficionados buscan para informarse de cómo sigue el mundo del manga, pero esos aficionados son ahora menos de los que eran.

Por eso, ha llegado el momento de replantear la revista, de manera que se adecue a la realidad del mercado y de sus lectores. No estamos dispuestos a dejar de hacer *Neko* como nos parece que debería ser: una revista de información, con una estructura coherente, que informe de todo y que no deje de lado a los lectores. Pero será necesario ofrecer este contenido en otro formato. El número 47 de *Neko* será el último que aparezca. Ha llegado el momento de despedir a nuestra vieja y confortable revista; no sin ofrecer, por supuesto, algo mejor a cambio.

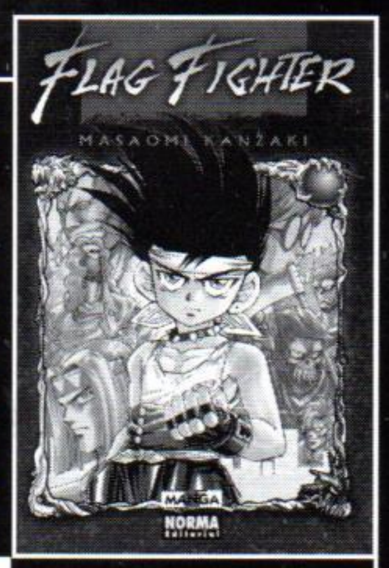
A partir del mes que viene tendréis a su sucesor directo: *Neko-chan*. Una nueva revista, de 48 páginas, formato comic book, en blanco y negro. Con un nuevo precio, más asequible: 350 ptas., porque comprar una revista no debe ser un lujo. Eso sí, tan llena de noticias, información y buen rollo como podría esperarse. Reflejando la realidad del mundo del manga. Tener la oportunidad de volver a empezar nos ilusiona y nos motiva para hacerlo lo mejor posible. Esperamos que a vosotros también; hacednos llegar vuestras opiniones y comentarios sobre esta nueva etapa.

NORMA Editorial

NOVEDADES noviembre

NADESICO nº1 (de 4)

Kia Asamiya
96 págs. 850 ptas.



FLAG FIGHTER nº1 (de 4)

Masaomi Kanzaki
64 págs. 550 ptas.

EVANGELION nº8 (de 8)

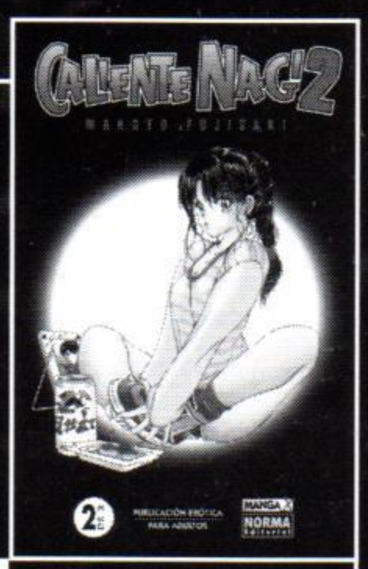
Yoshiyuki Sadamoto - Gainax
96 págs. 595 ptas.

KAMIKAZE nº2 (de 3)

Satoshi Shiki
96 págs. 675 ptas.

B'TX nº7 (de 7)

Masami Kurumada
48 págs. 375 ptas.



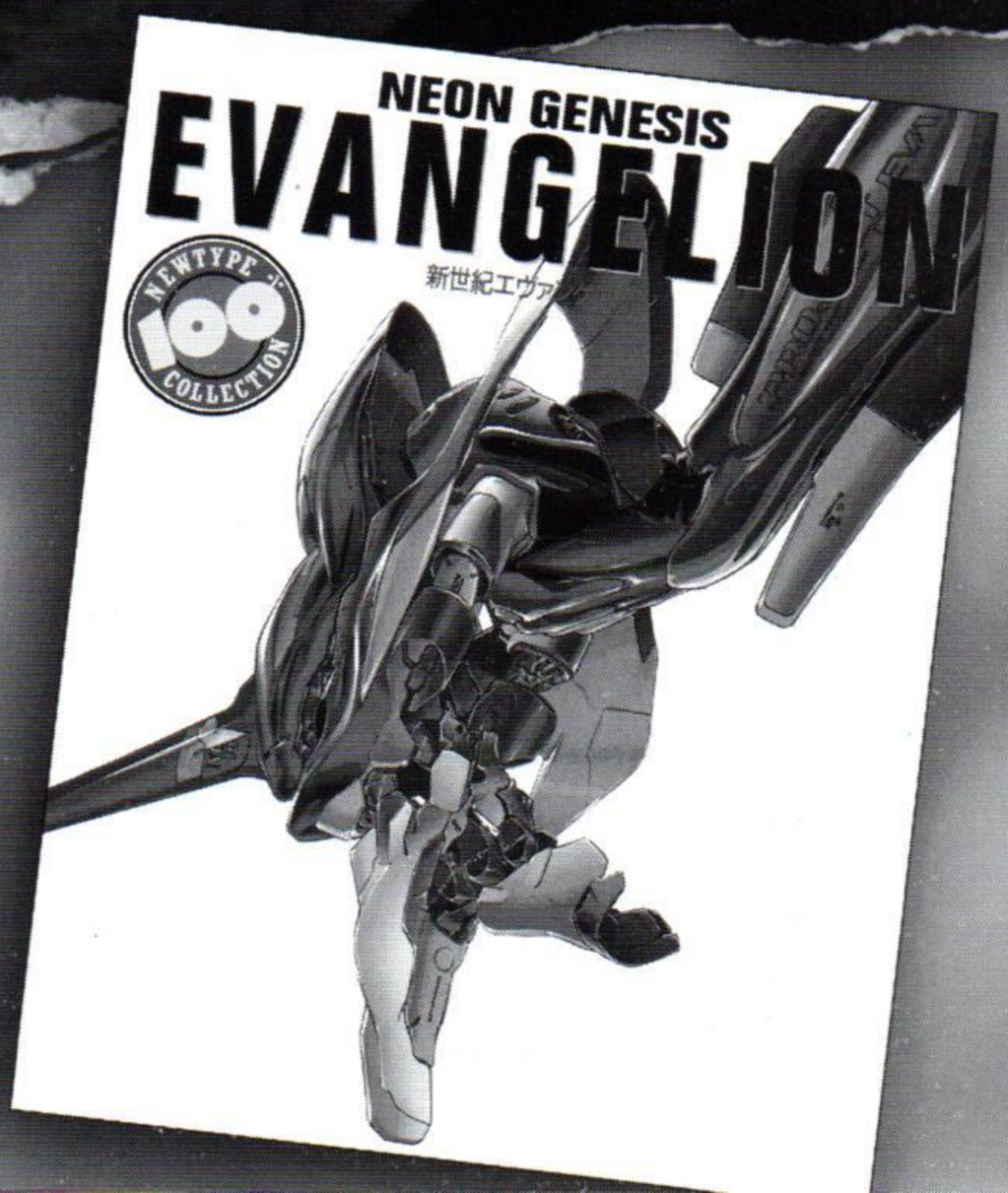
CALIENTE NAGI II nº2 (de 3)

Makoto Fujisaki
64 págs. 450 ptas.

Y en diciembre...

EVANGELION ART BOOK

El libro de ilustraciones de Evangelion que estabas esperando.



ANIME VÍDEO: TU CITA CON LA ANIMACIÓN JAPONESA

¡NO DEJES QUE TE LO CUENTEN!

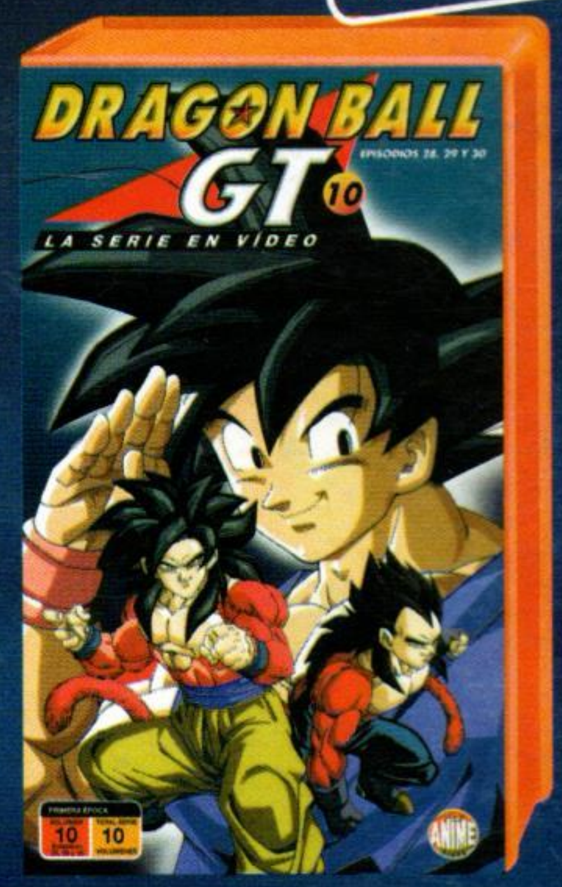
DRAGON BALL GT

LA SERIE EN VÍDEO

Estreno en vídeo el 16 de diciembre

El viaje espacial ha llegado a su fin.

Gokuh, Pan y Trunks vuelven por fin a la Tierra, pero Baby ha llegado antes...



Dragon Ball GT 10

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

www.mangafilms.es/dragonballGT

© 1996 BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION

Valdeman / Original i Còpia

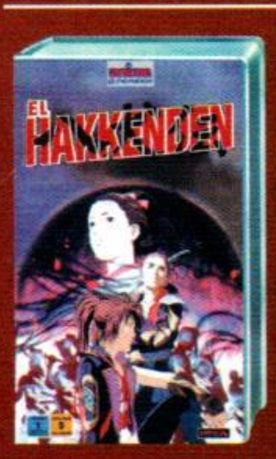
anime PIONEER

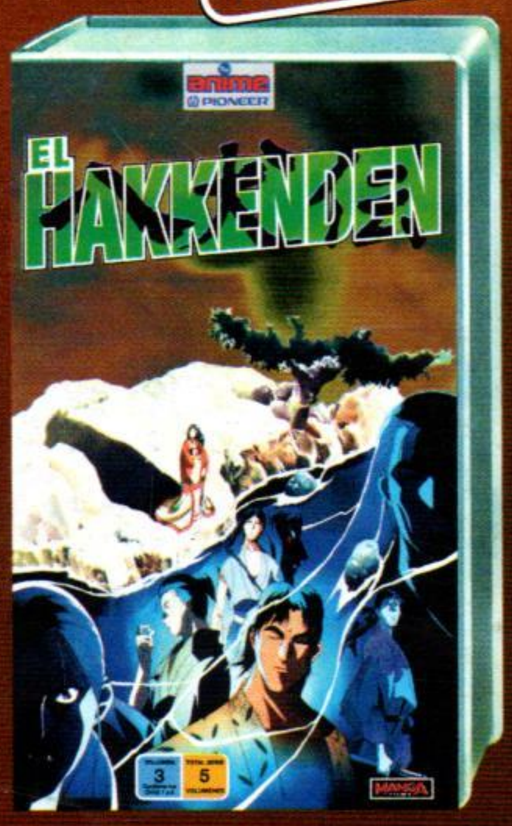
EL HAKKENDEN

Estreno en vídeo el 16 de diciembre

La leyenda de 8 guerreros unidos por una extraña maldición.

Ya disponibles





KIMAGURE ORANGE ROAD

Vuelven las aventuras de JOHNNY Y SUS AMIGOS. Dos nuevas historias de una de las series más famosas de la TV.

Estreno en vídeo el 16 de diciembre

ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS
ANIME PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS

MANGA FILMS S.L. • Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • E-mail: manga@mangafilms.es

MOSHI MOSHI

Saludos a todos. Después de haber sobrevivido a dos salones seguidos (que se dice pronto), hay que volver a las tareas diarias, que se han quedado un poco atrasadas. ¡Hay que ver, el correo se retrasa y Urd ni siquiera aparece para echarme una mano! Pues intentaré que me ayuden las simpáticas féminas de redacción... Nada, que no, se pasan el día cantando y bailando, de verdad... Desde que ha llegado Ana Mª están de un alborotado... Bueno, pues a currármelo yo sólo que para algo soy un dios.

ISRAEL FERNáNDEZ (Sta. Coloma de Gramanet)

Veo que tu carta es de hace algún tiempo, pues nos comentas como noticia bomba que emiten *Marmalade Boy* por la tele. Bueno, no pasa nada, cosas de correos (por tardar en hacer llegar las cartas) y del correo (por tener montones de ellas atrasadas).

¿Qué si Planeta-deAgostini tiene e-mail? Jua, jua, jua ¿has oído Ana Mª? ¡PLAF! Hay, que poco sentido del humor...no, no tiene, de momento. Es una de las cosas que a Ana Mª le hacía más gracia que le preguntaran...

Como podrás ver seguimos poniendo de vez en cuando artículos de cultura japonesa ya que sois bastantes los que nos los pedís. Tenemos pensado hacer una página web, sí, el problema es ponerse a ello y tener tiempo que dedicarle para irla actualizando constantemente.

Gracias por todas tus felicitaciones y a seguir escribiendo.

MARIO DURáN (Málaga)

Mario me ha enviado junto con su carta una ilustarción que me ha tumado de espalda. Es un dibujo realmente alucinante, pero me pide que no lo publique porque los que hace ahora están mejor. ¡Si es verdad los espero para ya!

Lo que hace Katsura a veces es trabajar con base fotográfica. Es decir, cogiendo una foto de una chica o un fondo y copiando o, incluso, calcando. Por eso consigue ese realismo tan acentuado en algunas de sus portadas o fondos.

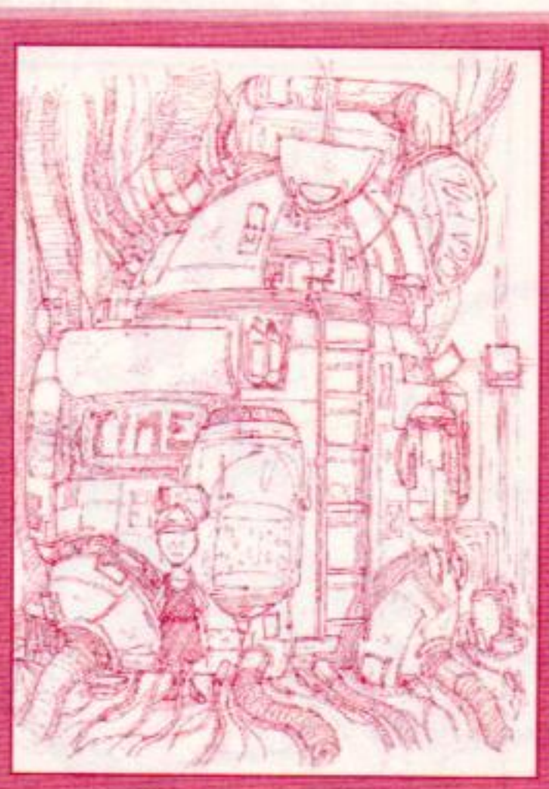
La siguiente pregunta tiene miga: ¿Hasta que punto un manga de un autor es del propio autor? Bien, supongo que eso varía dependiendo de cada caso. Cierto es que hay autores que tienen ayudantes que les hacen los fondos, lesponen las tramas, les entintan...y otros que se lo curran ellos solitos. Cabe pensar por otro lado, que aunque un autor tenga muchos ayudantes, él es el que hace el trabajo creativo. Como mínimo diseña los personajes y dibuja o aboceta cada

Aleste Cabajo

Antonio Gallego

Apeles Garre

Calero

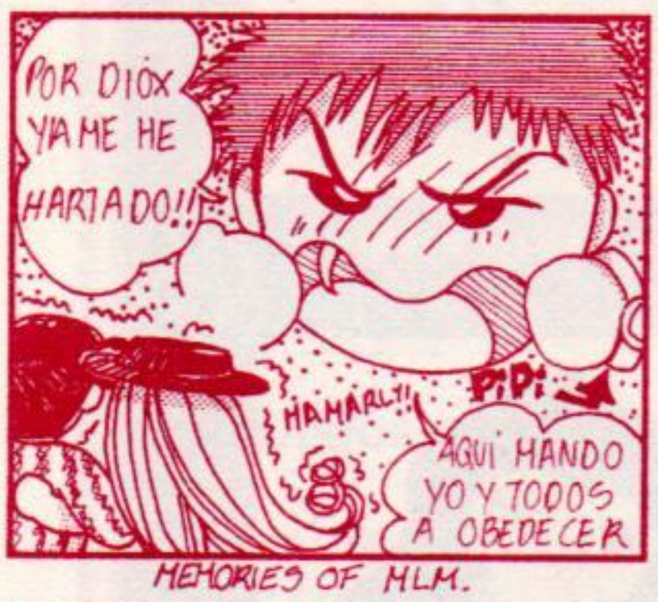


Carlos Mesas

César Esteban Leo

SAILOR MACARENA

LOLA & RUTH



MEMORIES OF MLM.

* SEVA A VER CITY HUNTER

Yolanda Talens

Cristian Estévez

David Fernández

página, que son las partes más creativas.

Me dices que eres otro de esos que intentan convertirse en dibujantes profesionales (¡pues vas por el buen camino!) y me preguntas qué es lo que buscan Iso editores. Hay una respuesta diferente para cada editor, editorial, país, género...lo importante es hacer buenas obras, muchas obras y presentarlas a muchos editores. No hace falta presentarles obras completas, es mejor ir con propuestas, para no hacer trabajo en vano.

Me preguntas cuánto paga *Laberinto*...bueno, sé lo que le pagan a algunos autores pero creo que me cortarían algo que aprecio de mi anatomía si lo dijese (en realidad no es mucho comparado con otros países). Pagan por página y ese dinero se reparte entre guionista dibujante y entintador...y si los tres son la misma persona pues mejor para ésta. Te diré, eso sí, que si eres capaz de hacer 30 páginas completas en un mes, te puedes sacar un buen sueldo.

MARI CARMEN DONOSO (El Prat de Llobregat)

Que sí, que somos los mejores...¿qué digo los mejores? ¡Los más mejores! No, en serio, para nosotros también fue un shock ver de repente *Marmalade Boy* y *Slayers* en la tele...pero no nos volverán a pillar por sorpresa...

Transmito tus saludos a Lázaro y ya le digo que eres una "dragonbabosa" (ojo, ¡que lo dice ella misma!). Aunque creo que, según Lázaro, solo era dragonbababososo aquellos a los que les gustaba única y exclusivamente *Dragon Ball*, pero no entremos en polémicas.

Yo también espero que a partir de ahora las televisiones se interesen por más animes. Como tu dices sería genial ver *Ruroni Kenshin* por la tele. Si no me equivoco, este manga lleva 18 tomos en Japón, mientras que *Detective Conan* lleva unos 21.

Si esperabas que *Evangelion* se aclarara al final...lamento decirte que será más bien al contrario, riete tú de un episodio de *Expediente X*.

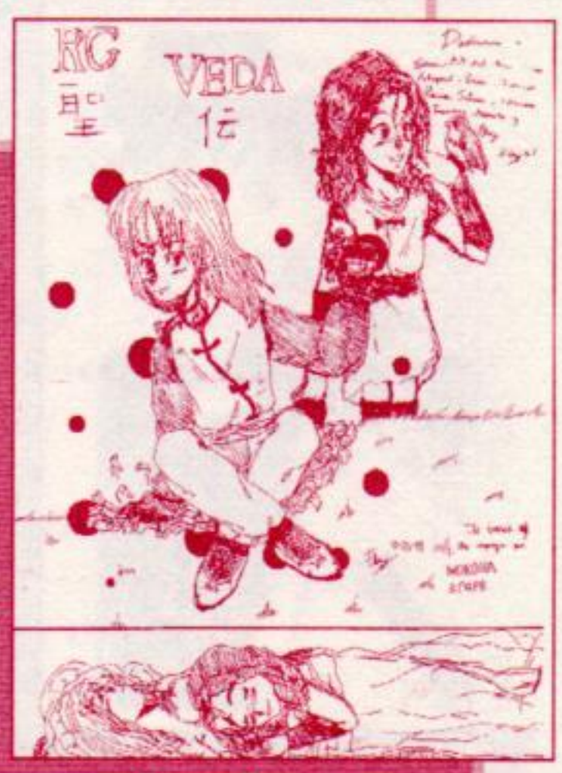
Yo siempre estoy en los salones...aunque no en forma divina (para no dar demasiado la nota) pero quien sabe buscar me encuentra.

JUAN GONZáLEZ (Plaza Angel Ripoll, bloque 1º, 2º C, 41006 Sevilla)

Los dibujos que has hecho en el sobre de tu carta están pero que muy bien, oye, a ver si te prodigas más. Sí, ya me

Eloy Castillo

Eva



Flora Bellido

Gemako

Javier Felipe

Vanessa Viñes

Jose Antonio Ávila

dad es que mucha gente es reacia a hacer pedidos por correo, pero no van mal, se puede conseguir casi lo mismo que en una tienda.
Gracias por tus felicitaciones a nuestra revista y ¡aparta esas manos viciosas de Urd o no digo que quieres que te escriba todo aquel que lo desee!

ROBERTO URETA (C/ Salvial nº 25 – Tenoya – 35018 Las Palmas de Gran Canaria)
Roberto escribe desesperado por no tener a ningún conocido con el que hablar de manga y anime. Es un pobre otaku incomunicado que desea vuestro cariño y amistad y...bueno, qeso, que le escribáis. Mirad si está desesperado que escribe "Mi solitaria desesperación es peor que obligar a David Ramírez a aprenderse de memoria los episodios de *Saint Seiya*". Para que os hagáis una idea.
Si que existen CDs con las músicas de las series que dices, por lo menos la de *Yaiba* puedo darte total seguridad, pues la estuvimos cantando a pleno pulmón una y otra vez en el Salón de Madrid.

CELIA MACHUCA (Urb/ Cercado de Miraflores P/12 2º B, 18011 Granada)
Celia o, mejor dicho, Yariko nos escribe desde Granada. Ya me he enterado, cada carta que abro dice lo mismo...*Slayers* y *Marmalade* en la tele (eso me pasa por retrasarme con el correo, ¡sigh!).
Juan era de los que pensaban que el shojo era para chicas hasta que se enganchó a *Marmalade Boy*. Ahora es un convencido más que, según dice, se traga su anterior opinión con gusto, argumentando que el shojo es un manga con más sentimientos, y que los chicos también tenemos de eso.
Lamento que la situación de tiendas especializadas no esté demasiado bien en Sevilla. La única solución que le veo es la de los pedidos por correo. La ver-

Jose Luis Díaz

Juan González Resumí

Lucía Asensio

ALEX Y CRISTINA

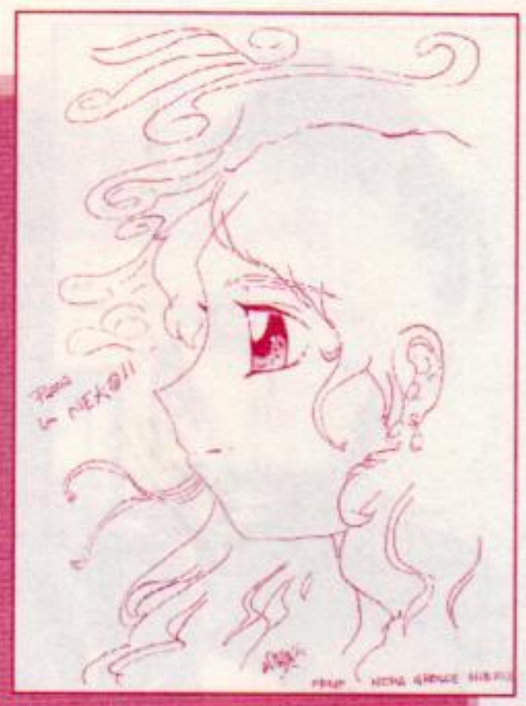
Por Guillermo March ©

ALEX Y CRISTINA

Por Guillermo March ©

Miriam Marques

Nadia Blagoródnova



Nora Grosse

be una simpática carta comentándonos...¡oh! Que emiten *Slayers* y *Marmalade* por la tele...vale.

Por otro lado te diré que no tengo ni la más remota idea de por qué Antena 3 no emite los episodios de *Sailor Moon Super S*. Siempre nos queda la respuesta más evidente: son tontos.

Yariko me pide que publique su dirección por un muy buen motivo: para que le escriban otakus principalmente de Andalucía para coordinar un movimiento otaku en el sur y hacer cosas juntos, como crear un fanzine.

Yariko también está interesada en hacer un fanzine shojo, bishonen y yaoi con tios buenos desnudos y tal ...jarl ¿qué yo pose desnudo para la portada del primer número? Bueno, yo encantado...pero no se si habrá suficiente papel para imprimir todas las copias que harían falta cuando millones de chicas exaltadas pidieran más y más ejemplares del fanzine...

TISBE GONZáLEZ (L'Hospitalet de Llobregat)

Curiosa pregunta la tuya, se la pasaré al propio David Ramírez. La pregunta en cuestión es que por qué se parece tanto Bonito de *B*^{3} a Álvaro López...jo, cuando se entere Álvaro...

Tisbe también confiesa que se siente la fan nº1 de Barato Takashima de *B*^{3} y ella y su prima están pensando en hacer un club de fans. ¿Sabíais que en el Salón del Manga de Barcelona hubo un grupo de gente disfrazada de los personajes de *B*^{3}? ¡Incluso había una Lady Urraca! ¿Qué david Ramírez usa pocas tramas? Ah...pero...¿usa tramas? Supongo que no pone tramas porque es un vago de cuidado (y además un sádico que disfruta torturando a los rotulistas).

MARIBEL IBORRA (Alicante)

Me cuenta que gracias a Neko conoció al chico que hoy es su novio, el chico que le ha robado el corazón y se lo ha llevado lejos (el chico en cuestión se llama Manuel ángel Blanco y es de Zamora). Ya lo dice ella misma "teniendo la *Neko*, ¿quién necesita a Jesús Puente?". Bueno, bueno, bueno...pues lo mismo pero con más pelo.

La verdad es que da gusto ser correero y ver que con algo tan fácil y agradable de hacer como un correo puedes ayudar a la gente. ¡Estoy henchido de felicidad!

NADIA BLAGORóDNOVA (Barcelona)

El art-book de Katsura, el *4C* ya lo puedes encontrar en la mayoría de librerías especializadas de Barcelona. Además, gracias al repasito que le hicimos en el número 45 podrás juzgar antes de comprártelo.

Cuando tengas listo ese manga que me

RDG

Sara Martínez

Tisbe González

Jose Antonio Ávila

Cristian Estévez

Nahum Ribas

DAC

has comentado, mandanoslo para que podamos reseñarlo en la sección de "futuros mangakas" ¿vale? Además, con lo poco que me cuentas del argumento ya has conseguido picar mi curiosidad.
¿La continuación de *Ah! Mi Diosa*? Pues me temo que...como dijimos en el número anterior es un manga que pasa a engrosar las filas de los "cerrados por falta de ventas". Supongo que el problema ha sido de formato, demasiadas pocas páginas para enganchar a los lectores a un manga que ha en Japón va por el tomo 18 (en España se ha publicado hasta el 5).
En esto de escribir de noche me empiezo a parecer al tio que hace los correos de Dragon Ball Amarilla, que siempre habla de dormir. Estoy acabando este correo a unas horas indecentes (de verdad) y lo tengo que entregar mañana.. .ahora mismo son las 2:30 de la madrugada, una hora menos en Canarias, síÖ¡pero yo no estoy en Canarias! Pues eso, que nos leemos el mes que viene.

LA FOTAKU

Este es el simpático Mokona de peluche que Yolanda Talens (conocida como Yotafu y habitual entre los dibujos del encarte) se hizo con sus propias manitas para el concurso de disfraces del Salón del Manga de Barcelona. Ella iba disfrazada de Umi (*Magic Knight Rayearth*). En un momento dado sus amigos le secuestraron el Mokona y lo anunciaron por megafonía: "(...) esto es un mensaje de secuestro, tenemos a Mokona, no llames a la policia o te mandaremos un trozo de ella. Nos mantendremos en contacto".
Otakus...

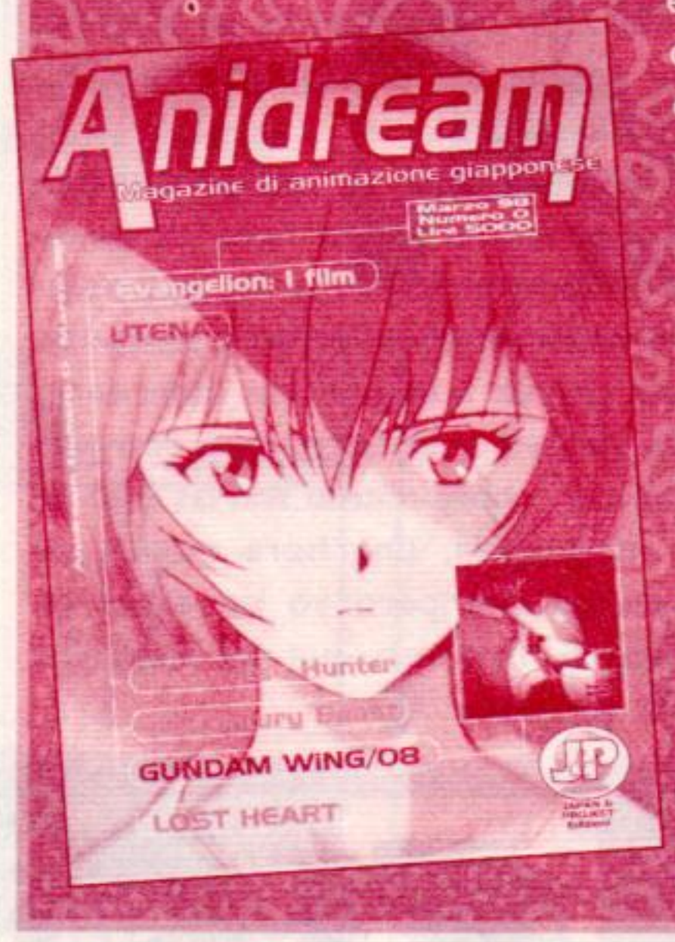
LA TIRA DE LECTORES

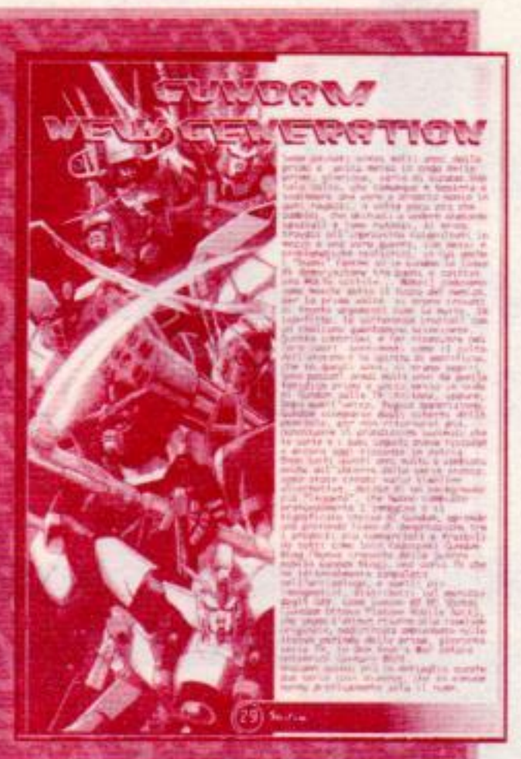
LA TIRA DE LECTORES

NO ESTAMOS SOLOS

ANIDREAM, 64 páginas, 5000 liras, tamaño cuartilla. Blanco y negro con portada a color y 12 páginas a color en el interior. Contacto y pedidos: Via M. Gioia (ang. Via Muzio) 20124 Milano. Página web en *http://awt.simplenet.com/anidream/*.

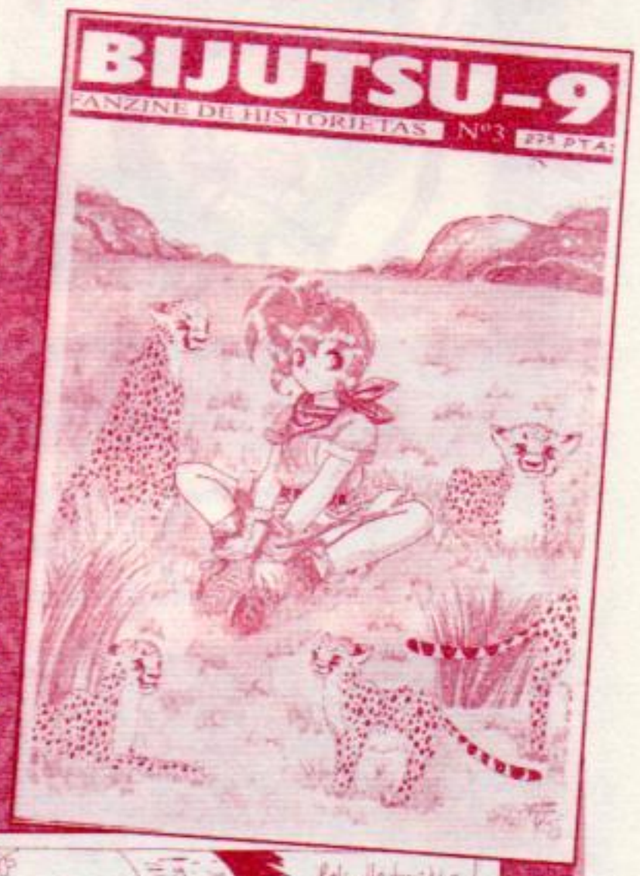
Vale, sé qué vais a decir: "¿no hay bastantes fanzines aquí para ponerse a comentar uno italiano?" Bueno, he pensado que la curiosidad valía la pena y... ¡qué narices! Es un fanzine alucinante, vamos, parece una revista profesional. Trata exclusivamente de anime (*Evangelion, Utena, Bakuretsu Hunter, Gundam Wing*, etc...), aunque incluye un manga de creación propia que está muy chulo y unas secciones de noticias y novedades. La maquetación es sencilla pero atractiva y hace de este fanzine un ejemplo a seguir. Estos italianos se lo han currado.

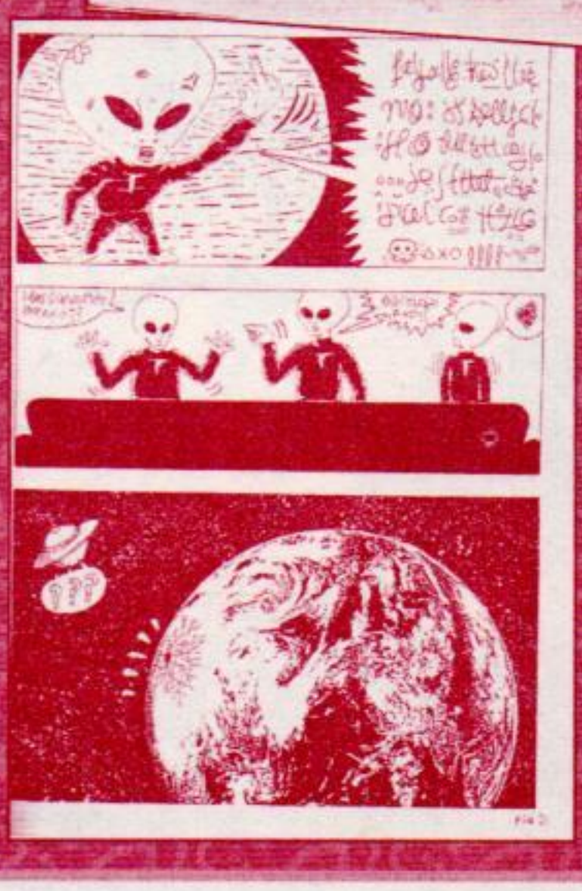




BIJUTSU-9, nº 3, 32 páginas, 275 ptas, tamaño DINA4. Blanco y negro con portada a color. Contacto y pedidos a Bijutsu-9, Narciso Martos, C/ Fe nº 42, 2º A. 07007 Palma de Mallorca.

Un fanzine de cómics de lo más variados, algunos con influencias manga otro ni por asomo. La calidad de las diferentes historias también es variada pero el denominador común es el humor que desprenden. Evidentemente a estos jóvenes autores aficionados todavía les queda mucho camino por recorrer en casi todos los aspectos de su dibujo, pero lo importante es que lo hacen con ganas y se divierten con ello.





FUTUROS MANGAKAS

EL SECRETO DEL PEZ GIGANTE (por José Miguel Atencia)
Una historia sencilla pero que me ha dejado con muy buen sabor de boca. Me gusta mucho cómo dibujas los personajes, excepto en el detalle de las cabezas (¿está hecho adrede o te salen un poco grandes?). Dominas muy bien las tramas, y el trabajo de fondos es muy bueno. Quizás quedaría incluso mejor si entintaras más, porque

el dibujo se ve muy claro, aunque eso es cuestión de estilos. El ritmo narrativo y el diseño de página los considero muy adecuados a la acción. En definitiva, creo que tú tienes un buen futuro en esto del cómic.

D.N.A. chu (por Benjamín Toledo)
La historia que cuenta cómo Karina Oi (sí, sí, no me he equivocado) se convirtió en operadora de ADN. Un cachondeo tras otro (¿será que tengo la risa fácil..., o será el café?).
Te falta mejorar en el dibujo de los personajes, en el entintado y también en el diseño de página. En cambio, parece que el ritmo narrativo lo tienes bien cogido. Te aconsejo que practiques

mucho, sobre todo dibujando y entintando personajes en distintas posturas, caricaturescos o no. Es una buena manera de aprender.

LA TIRA DE LECTORES

YO N TI

DIBUJOS: LOLA PALACIOS

GUIÓN: RUTH FERNÁNDEZ

¡¡TATTOO!!! ¿¿QUÉ ESTAS HACIENDO CON ESO??

¡CHU!

NORIKO: ESTUDIANTE DE 3º DE SECUNDARIA.

¡JE!, ¡JE! ¡JE!....

¡ESTA VEZ, NO FALLARÉ NORIKO!

TATTOO: ESTUDIANTE DE 3º DE SECUNDARIA, LA MEJOR AMIGA DE NORIKO.

¡ DAI SE ENAMORARA DE MI !

DAI HIBIKI: EL CHICO MÁS GUAPO DE CLASE.

¿OTRA VEZ? ¿NO TE HARTAS DE HACER EL RIDÍCULO?

¿QUIÉN? ¿YO?

EN 1º INTENTASTE CONQUISTARLO MANDANDOLE CARTAS DE AMOR...

¡ESPERA! ¡YO TAMBIÉN TE QUIERO!

..... Y TE EQUIVOCASTE DE TAQUILLA.

EN 2º TE VESTISTE DE FORMA SEXY PARA LLAMAR SU ATENCIÓN

HOLA...

PERO ANTES DE QUE LOGRARAS LLEGAR A CLASE EL DIRECTOR TE PILLO Y CASI TE EXPULSA

RRGG!!!

PERDON

PERDON!

PERDON

DIRECTOR

Y AHORA TIEMBLO SOLO DE IMAGINAR LO QUE VAS A HACER CON ESAS TIJERAS...

¡SAL CONMIGO! O SI NO...

¡SI! ¡SI! LO QUE TU DIGAS.

PERO AHORA TENGO ESTO

¡TA CHAN!

POLVOS MÁGICOS

MI HERMANA LOS COMPRÓ EN UNA TIENDA DE MAGIA NEGRA, SON INFALIBLES

PERO NECESITO UN MECHÓN DE SUS CABELLOS.

AYYY.... TATTOO...

NO QUIERO NI VERLO.

ME ACERCARÉ CON MUCHO CUIDADO

MMM

AHHHHH!!!!

¡ESTÁ LOCA! ¡HA INTENTADO MATARME!

¡JE! LO CONSE- GUÍ.

QUE DAÑO!!

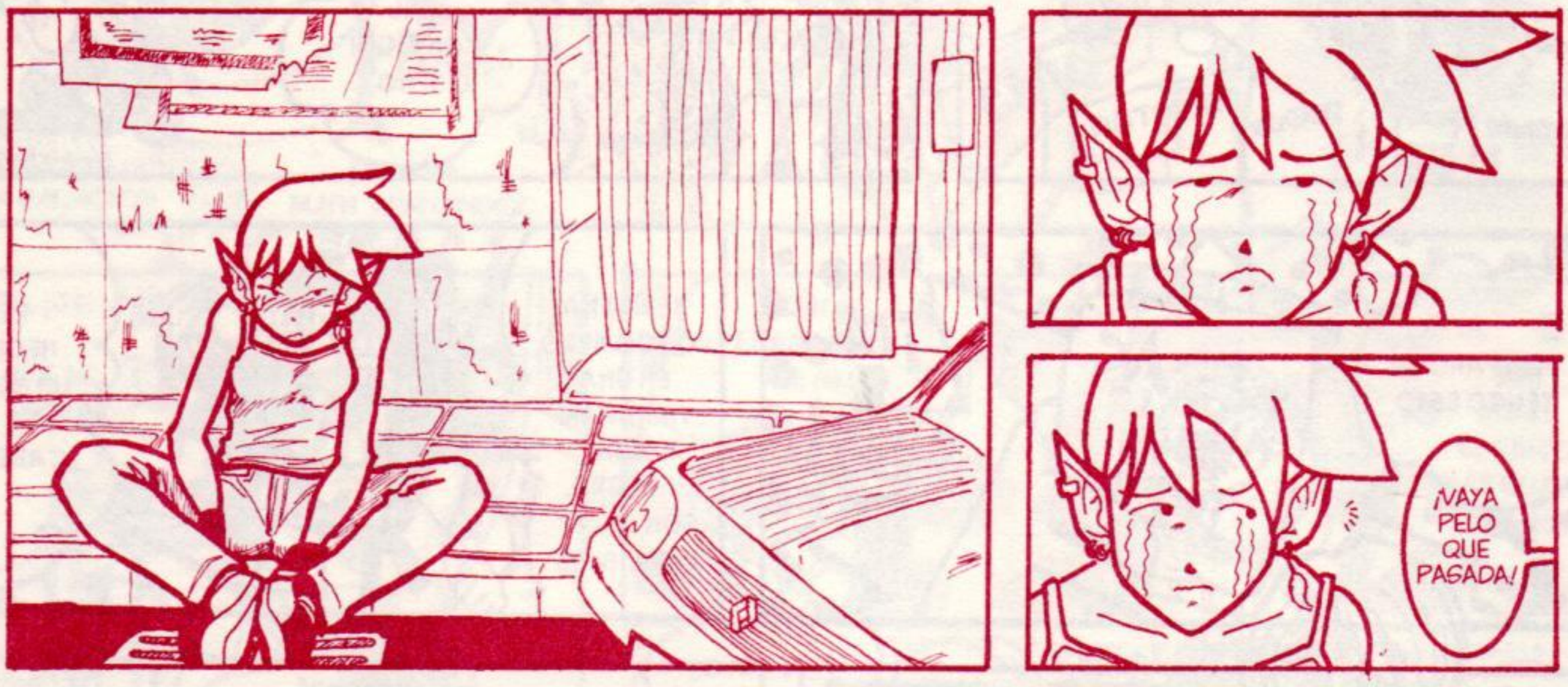
¿¿CONSEGUIRÁ TATTOO CONQUISTAR A DAI ANTES DE QUE LA POLICÍA LA DETENGAN POR INTENTO DE ASESINATO??

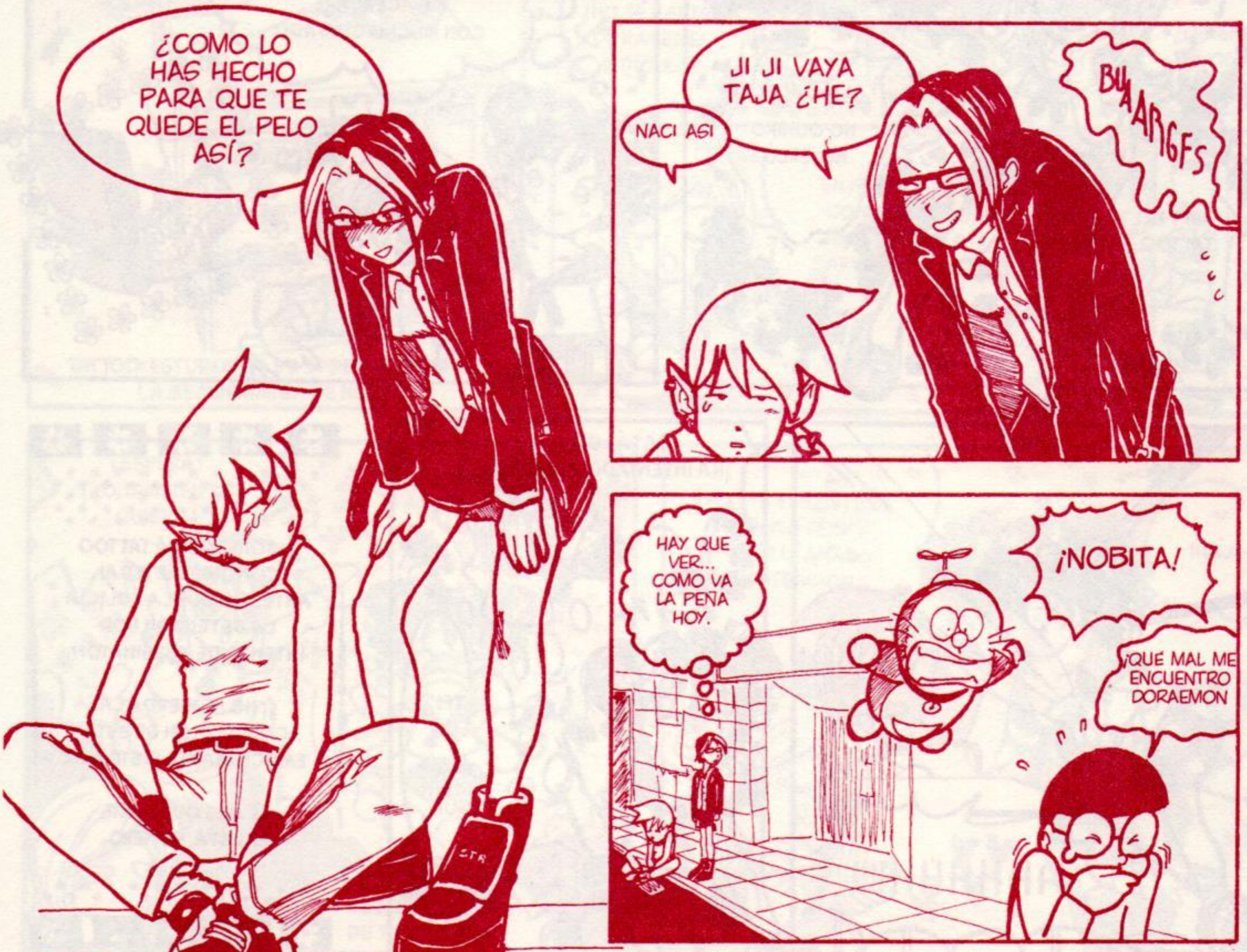
¡¡ NO SE PIERDA LA CONCLUSION DE ESTA EMOCIONANTE HISTORIA!!

EL MES QUE VIENE ENESTÁ, SU NEKO-REVISTA.

RAMSÉS

GUIÓN, DIBUJOS Y ENTINTADO:
ESTER LECINA





SNIF IVA AN ...

OYE, NO ME DIGAS QUE ESTAS ASÍ POR UN TIO. ¡NO VALE LA PENA!

ESTA COMO UNA CUBA.

NO TRAEN MAS QUE PROBLEMAS.

OYE... ¿POR-QUE HABLAS CONMIGO?

... N O SE COMO PARECES TAN TRISTE... PUES...

AH

SNIF SNIF

GRA-GRACIAS

?

D-DE DONDE YO VENGO ESTO NO PASA

SNIF SNIF

...

¡VAYA VAYA! ¡MIRA QUIEN HAY AQUÍ!

!

MIENTRAS

¿TE O CAFE?

¿SI ME LO BEBO TODO ME DIRAS DONDE ESTA RAMSES?

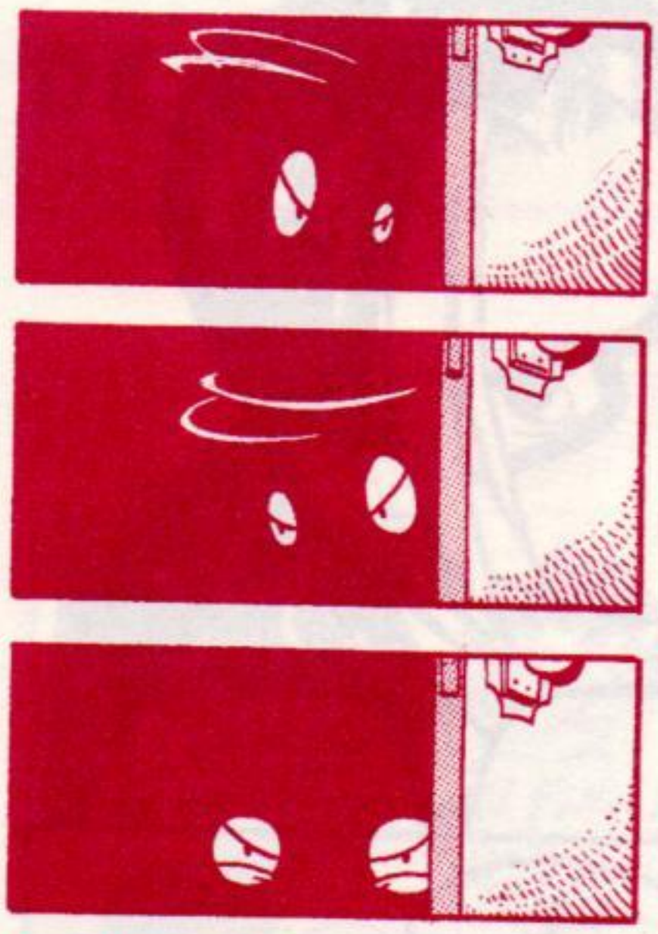
TAMBIEN HAY PASTAS

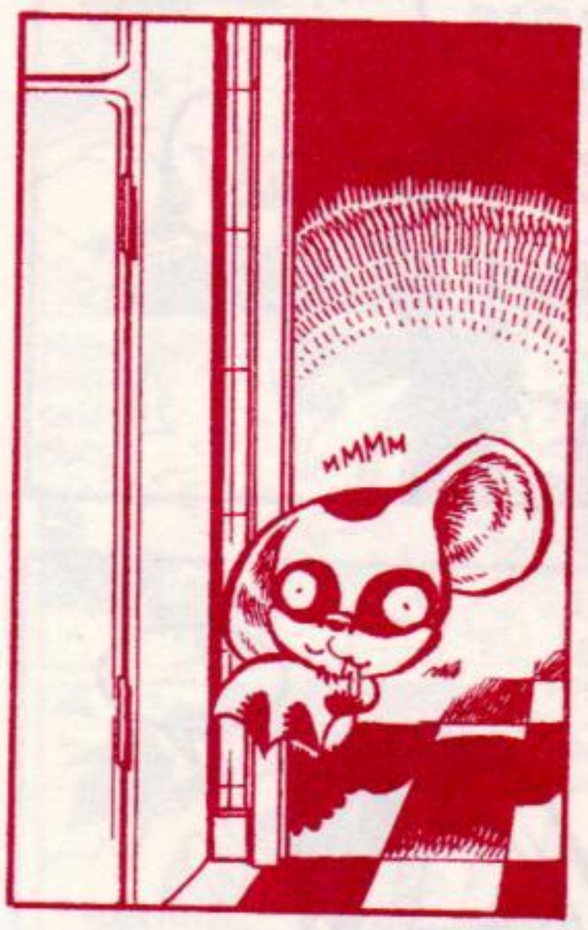
JESUSI-TO DE MI VIDA ERES NIÑO COMO YO

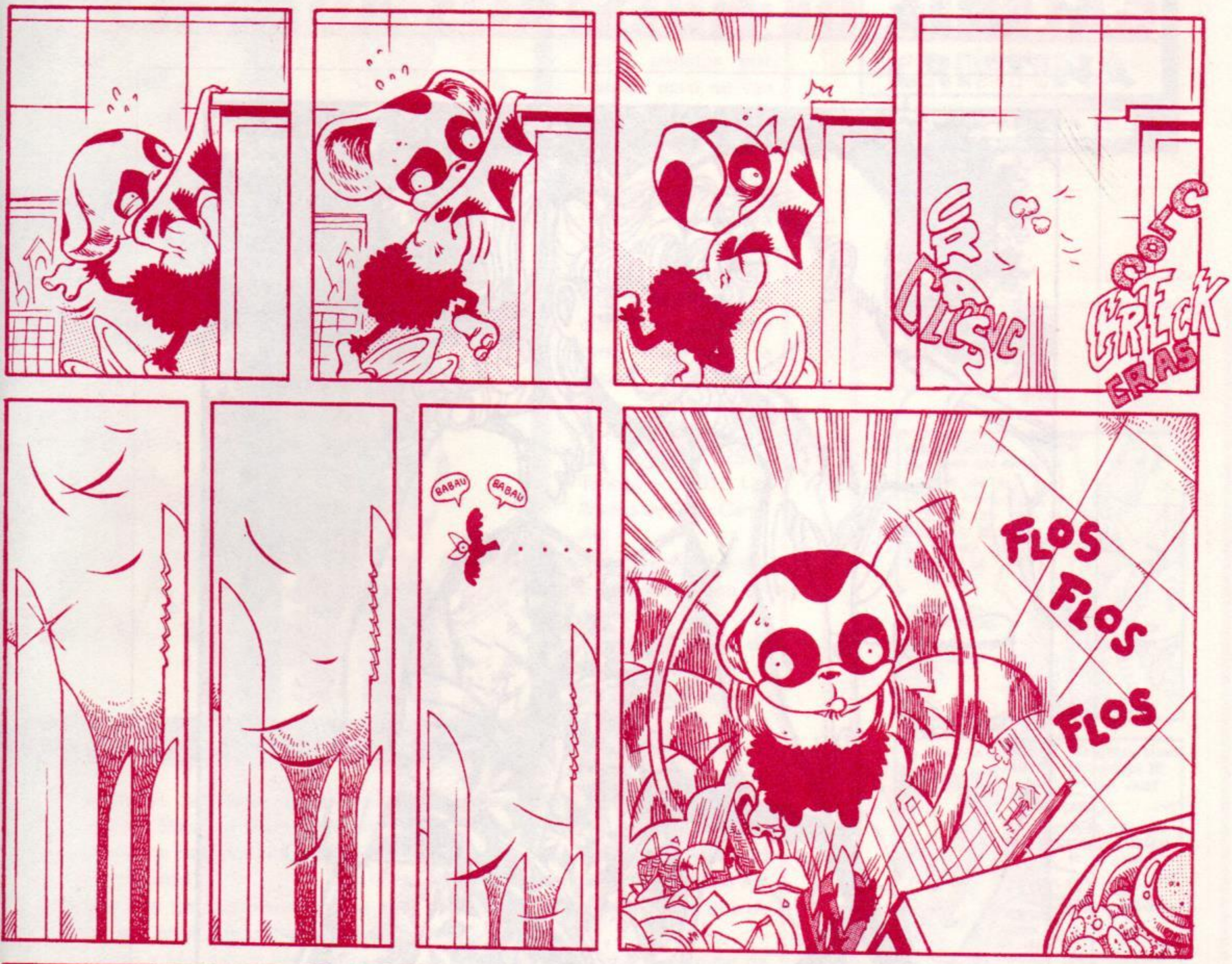
SNAPO-TALES

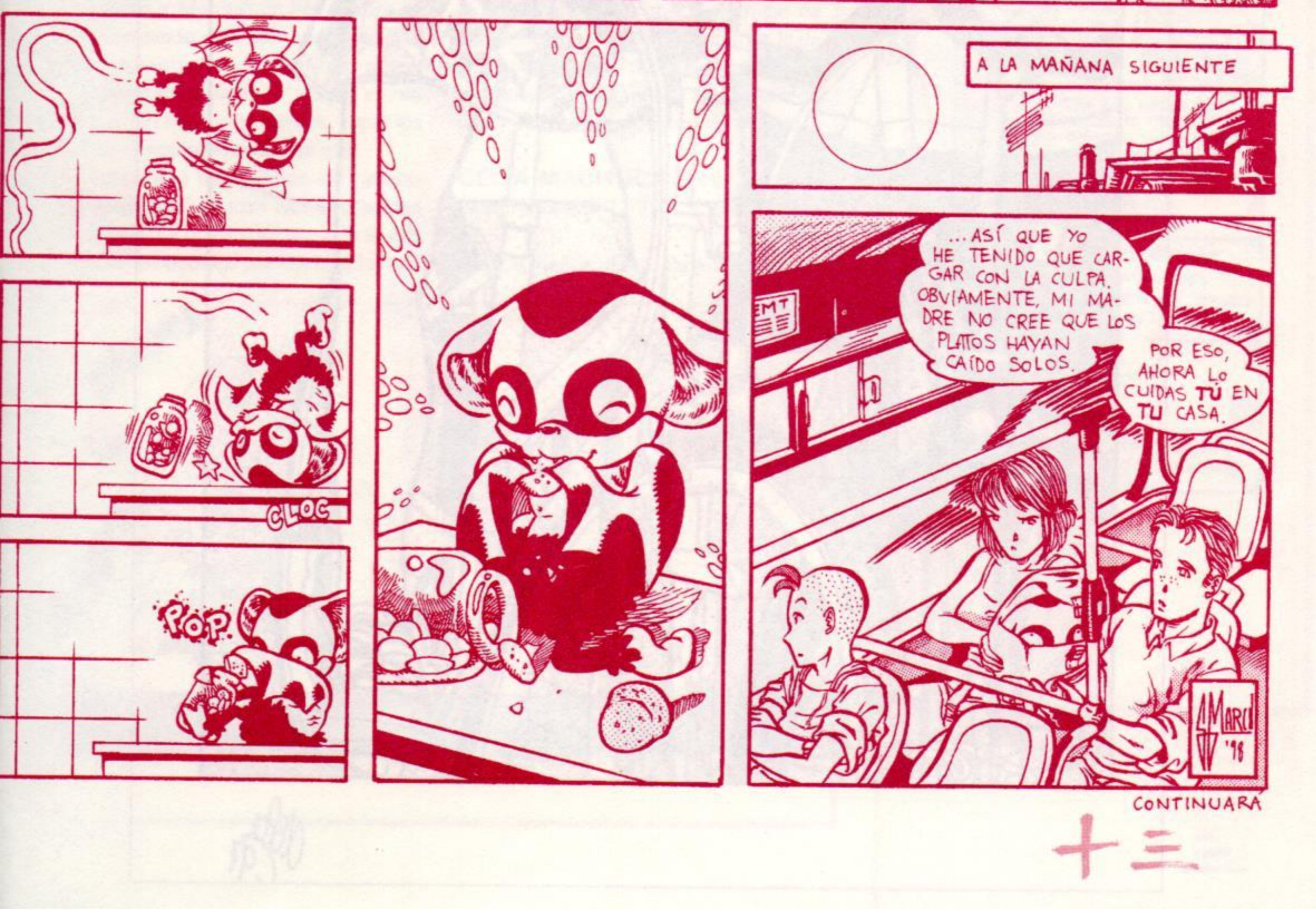
EPISODIO 4:
"COOKIES!!"

POR GUILLERMO MARCH

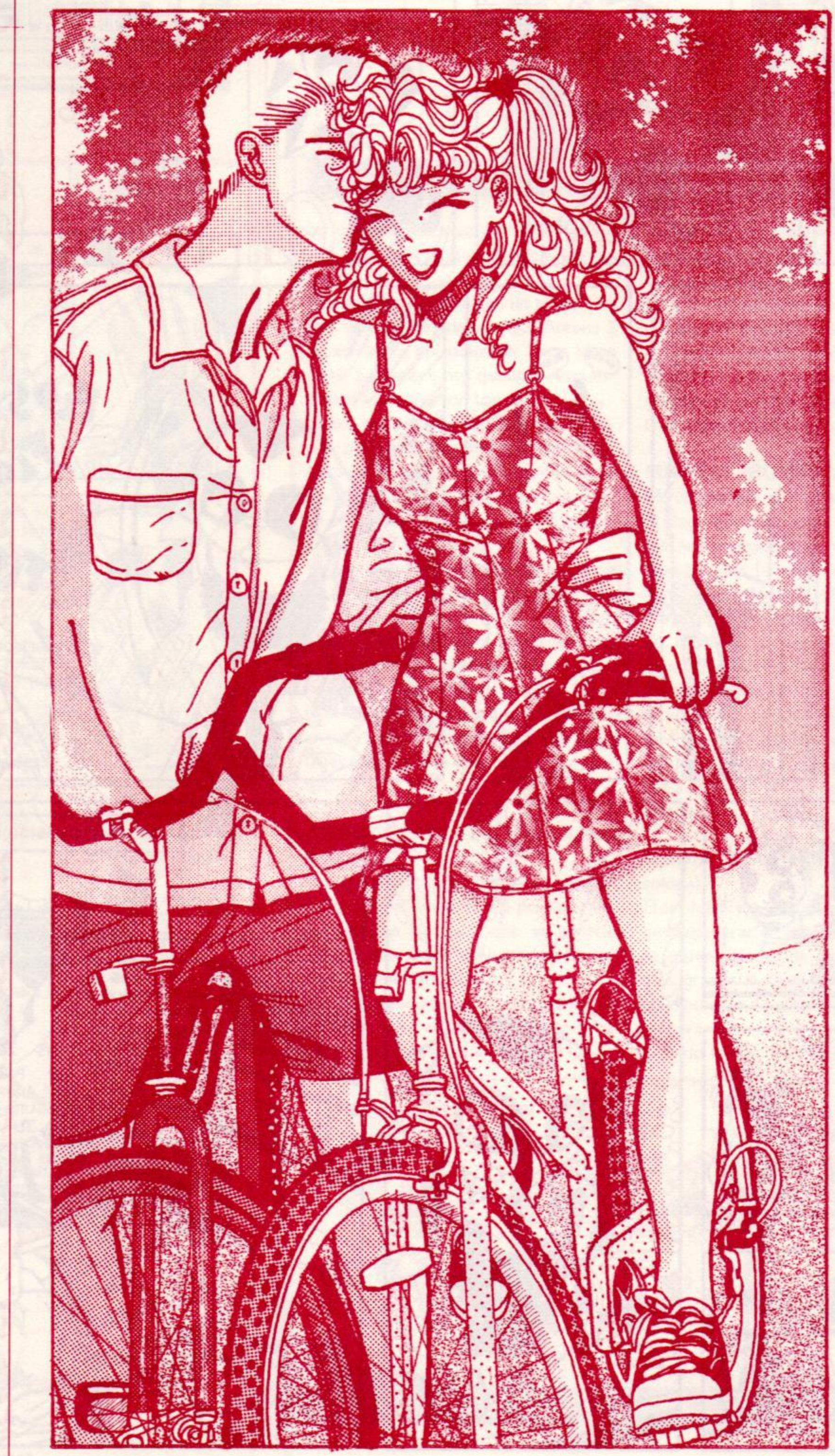





GR
CLSIC
COF-C
GRECK
GRAS
BABAU
BABAU
FLOS
FLOS
FLOS


A LA MAÑANA SIGUIENTE
...ASÍ QUE YO HE TENIDO QUE CARGAR CON LA CULPA. OBVIAMENTE, MI MADRE NO CREE QUE LOS PLATOS HAYAN CAÍDO SOLOS.
POR ESO, AHORA LO CUIDAS TÚ EN TU CASA.
EMT
CLOC
POP
CONTINUARÁ

GALERIA DE NUESTROS AUTORES



Estos simpáticos camaleones son la particular visión que tiene Esther Lecina de nuestra empresa... No, es broma, fueron realizados en el pasado Salón del Cómic, ¿a que son monos?

También tenemos esta ilustración de Len, con la que decora las cartas que nos envía. Una joya de chica.

La lucha por Ryoga sigue abierta, y parece que Ruth va ganando posiciones...

Victor también nos dibujó algunos camaleones, pero el que más nos gusta es éste, un camaleón currante.

LISTA DE NOVEDADES

DICIEMBRE

ARES INFORMÁTICA

DOKAN nº 7
Revista. 64 págs. color. 795 ptas.

CAMALEÓN EDICIONES

NEKO nº 47
Revista. Mensual. 48 págs. b/n y color. 390 ptas.

SUKEBE
Guión y dibujos: Varios autores
Tomo manga. 112 págs. b/n. 875 ptas.

DUDE COMICS

TEMPLARIOS nº 2 de 4
Guión y dibujos: Nacho Fernández
Comic-book. 16 págs. b/n. 150 ptas.

EDICIONES GLÉNAT

IKKYU nº 4
Guión y dibujos: Hisahi Sakaguchi
Tomo. 1.995 ptas.

NORI TAKA nº 2
Guión y dibujos: Murata Hamori
Tomo. 1.200 ptas.

SAILOR MOON nº 13
Guión y dibujos: Naoko Takeuchi
Tomo. 200 págs. b/n. 995 ptas.

EDITORIAL HELIÓPOLIS

DRAGON FALL TURBO nº 1
Guión y dibujos: Hi No Tori Studio
Comic-book. 48 págs. 350 ptas.

INU EDICIONES

KAME nº 31
Revista. 48 págs. b/n. 325 ptas.

NORMA EDITORIAL

NADESICO nº 3 de 4
Guión y dibujos: Kia Asamiya
Prestigio. Mensual. 80 págs. b/n. 850 ptas.

CALIENTE NAGI II nº 3 de 3
Guión y dibujos: Makoto Fujisaki
Prestigio. Mensual. 64 págs. b/n. 450 ptas.

KAMIKAZE nº 3 de 3
Guión y dibujos: Satoshi Shiki
Prestigio. Mensual. 88 págs. b/n. 675 ptas.

FLAG FIGHTER nº 2 de 4
Guión y dibujos: Masaomi Kanzaki
Prestigio. Mensual. 64 págs. b/n. 550 ptas.

EVANGELION ART BOOK
Libro. 178 págs. color y b/n. P.V.P. por confirmar.

PLANETA DeAGOSTINI

3x3 OJOS 4ª Parte, nº 2 de 14
Guión y dibujos: Yuzo Takada
Comic-book. Mensual. 56 págs. b/n. 395 ptas.

DOCTOR SLUMP nº 20
Guión y dibujos: Akira Toriyama
Tomo. Mensual. 88 págs. b/n 595 ptas.

DRAGON BALL ANIME COMICS nº 3 de 6 EL MÁS FUERTE DEL MUNDO (I)
Guión y dibujos: Akira Toriyama
Tomo. Mensual. 72 págs. color. 695 ptas.

DRAGON BALL Serie Azul nºs. 24 y 25
Guión y dibujos: Akira Toriyama
Comic-book. Quincenal. 48 págs. b/n. 295 ptas.

DRAGON BALL Serie Amarilla nºs. 87, 88, 89 y 90
Guión y dibujos: Akira Toriyama
Comic-book. Semanal. 32 págs. b/n. 195 ptas.

DRAGON HALF II nº 8 de 8
Guión y dibujos: Ryusuke Mita
Tomo. Mensual. 96 págs. b/n. 595 ptas.

ENCRUCIJADA MÁGICA nº 7 de 8
Guión y dibujos: Nem Mukudori
Tomo. Mensual. 96 págs. b/n. 595 ptas.

FLAME OF RECCA nº 7 de 9
Guión y dibujos: Nobuyuki Anzai
Comic-book. Mensual. 64 págs. b/n. 425 ptas.

GEOBREEDERS nº 8 de 8
Guión y dibujos: Akihiro Itoh
Comic-book. Mensual. 64 págs. b/n. 395 ptas.

GUN SMITH CATS 4ª Parte, nº 2 de 11
Guión y dibujos: Kenichi Sonoda
Comic-book. Mensual. 64 págs. b/n. 425 ptas.

HYPER POLICE nº1 de 7
Guión y dibujos: Mee
Tomo. Mensual. 96 págs. b/n. 595 ptas.

LEVEL E nº 1 de 7
Guión y dibujos: Yoshihiro Togashi
Tomo. Mensual. 88 págs. b/n. 595 ptas.

MARMALADE BOY Vol. 2
Guión y dibujos: Wataru Yoshizumi
Tomo. Mensual. 192 págs. b/n. 1.200 ptas.

OUTLANDERS nº 4 de 14
Guión y dibujos: Johji Manabe
Tomo. Mensual. 96 págs. b/n. 595 ptas.

OZN nº 2 de 8
Guión y dibujos: Shiroh Ohno
Tomo. Mensual. 96 págs. b/n. 595 ptas.

RANMA 7ª Parte, nº 8 de 14
Guión y dibujos: Rumiko Takahashi
Comic-book. Mensual. 48 págs. b/n. 395 ptas.

STEAM DETECTIVES nº 3 de 8
Guión y dibujos: Kia Asamiya
Tomo. Mensual. 96 págs. b/n. 595 ptas.

STAR WARS nº 3 de 12
Guión y dibujos: Hisao Tamaki
Tomo. Mensual. 96 págs. b/n. 595 ptas.